1997年7月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第7号/通巻26号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク



緊急速報!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

出場キャラクター紹介

徹底大研究～餓狼伝説シリーズ

白井影二インタビュー&ワンポイントイラスト講座

ネオジオミュージックCDカタログ

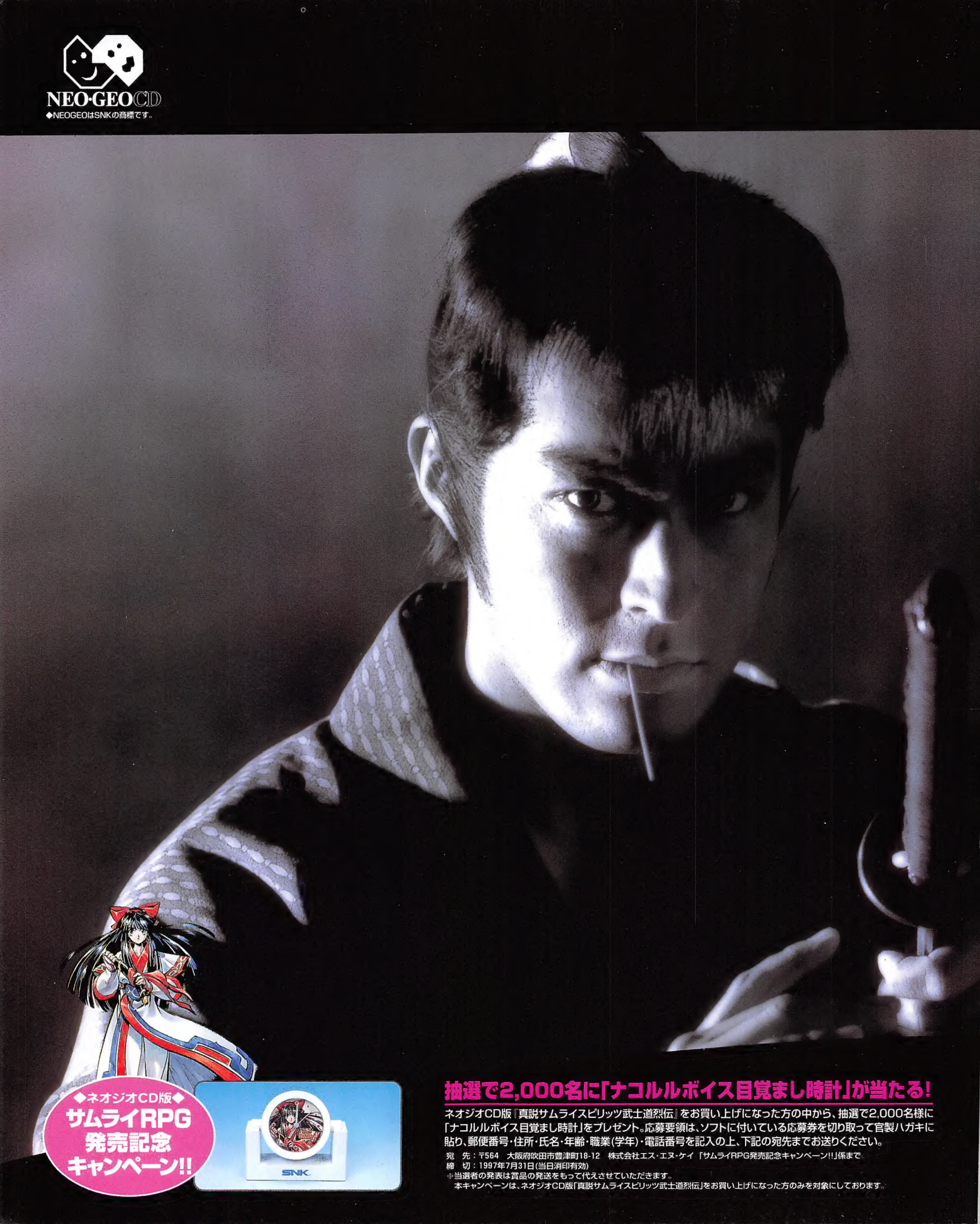
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

マジカルドロップIII

特別付録 八神庵 スペシャル・ポスター

590yen
芸文社
1997 7月号


The Future Is Now
SNK
平成のサムライ現る。
サムライRPG、誕生。
斬
何者にも縛られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刀と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘おう。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
真説 サムライスピリッツ
武士道烈伝
TM
【ネオジオCDだけの2大特典】
ピクチャーレーベルで、
特製オリジナルステッカー付き!
サムライRPG
ネオジオCDソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
6月27日発売予定/価格6,800円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。
©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


NEO·GEO CD
◆NEOGEOはSNKの商標です。
◆ネオジオCD版◆
サムライRPG
発売記念
キャンペーン!!
SNK
抽選で2,000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」が当たる!
ネオジオCD版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』をお買い上げになった方の中から、抽選で2,000名様に「ナコルルボイス目覚まし時計」をプレゼント。応募要領は、ソフトに付いている応募券を切り取って官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を記入の上、下記の宛先までお送りください。
宛　先：〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　株式会社エス・エヌ・ケイ「サムライRPG発売記念キャンペーン!!」係まで
締　切：1997年7月31日(当日消印有効)
※当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
本キャンペーンは、ネオジオCD版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」をお買い上げになった方のみを対象にしております。

PONY CANYON

SCITRON

-RADIO DRAMA-

NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編 /SNK



今、SNK宣伝企画部とキャラクター達の闘いの幕が開いた・・・!! 暴走するキャラクター達の倒錯の笑いにあなたはどこまで堪えられるか・・・!?

「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

CAST:橋本さとし／野中政宏／安井邦彦／生駒治美／コング桑田／モンスター前塚／曽木亜古弥／ほりえかおり／矢野栄路／栗栖ゆきな／神谷けいこ／他

CD 97.6.4 ON SALE
CD:PCCB-00262 ¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」放送局拡大!!
日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 21：25～21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz) 深夜24：40～25：10
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
6月放送中のラジオドラマは「D-XHIRD」

CD 97.7.2 ON SALE
-RADIO DRAMA-
D-XHIRD ドラマCD/TAKARA
CD:PCCB-00267 ¥2,548(税込)

THE KING OF FIGHTERS '96
PERFECT FILE



格闘ゲームでNo.1の人気を誇る、SNK/ザ・キング・オブ・ファイターズ'96を一枚のCD-ROMに凝縮!!

Windows95/Macintosh対応
PCRH-00016 ¥6,800円(税抜)

CD-ROM 97.6.18 ON SALE

●設定原画集
●全オリジナルサウンド収録+スペシャルシステムサウンド
●全キャラクターパーフェクトファイル 超必殺技を再現！
●25点のオリジナルイラスト収録
●オリジナルスクリーンセイバー2点/マウスパッド付
(制作:サイトロン/発売ポニーキャニオン)

◆必要な動作環境
このCD-ROMをお楽しみ頂くには、以下の構成システムが必要です。
●Windows
動作環境
Microsoft Windows95が正常に動作していること
Pentium75MHz相当以上/16MB以上（32MBを推奨）
対応モニタ：640×480ドット256色表示以上
サウンドボード：SoundBlaster相当
CD-ROMドライブ：4倍速以上
●Macintosh及びMacOS互換機
動作環境
漢字Talk7.5.1以上が正常に動作していること
MC68040/25MHz以上またはPowerPC/必要メインメモリ：16MB以上（32MBを推奨）
対応モニタ：640×480ドット256色表示以上
CD-ROMドライブ：4倍速以上
※上記の条件を満たしていてもご使用のシステムの構成によっては正常に動作しない場合があります。ご使用のシステムについての質問・お問い合わせは、直接各メーカーにご連絡ください。

SCITRON LABEL

NEW RELEASE

SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/

TECHNODERUCK テクノデリュック /O.M.Y.



これぞモノホンY.M.O.のパロディ? メジャー第1弾、通算第4作品目にあたる期待のアルバム。

<収録曲>
GUM ガム/HAPPY ONDO ハッピー音頭/KEIHIN MUSIC 京浜音楽/FISHING LIGHT IN DARKNESS 漁火/DUE 税金/TAISYOKU 退職/他全10曲

<O.M.Y.メンバー>
細野江 晴臣/相原 隆行弘/佐野本 龍一/佐々武 秀樹

CD 97.6.18 ON SALE
CD:PCCB-00265 ¥2,039(税込)

テクノでリュック・プレゼント
アルバムをお買い上げ下さった人に「テクノ・デ・リュック」が抽選で100名様に当たります!
*実際の色・ロゴ等は多少異なります。



「TECHNODERUCK」
O.M.Y.SUMMER LIVE '97決定!!
6月21日(土) OPEN 18:00- 東京・渋谷ON AIR EAST
問い合わせ:グローバルエンタープライズ 03-3496-1341

D-XHIRD/TAKARA

CD 97.6.18 ON SALE

CD:PCCB-00264 ¥2,548(税込)

藤巻恵理子が歌うテーマ曲「こころのナイフ」をゲームヴァージョン＋フルサイズで新録音。そしてキャラクターテーマからステージ曲まで、個性的なBGM18曲をあますところなく収録。キャラクターボイス、ジングルを加えて、遂に完成した“音楽無頼派”スーパーサウンドトラック！

<収録曲>
こころのナイフ 歌：藤巻恵理子／ORIGINAL VERSION／BONUS TRACK(character voice)

-SCITRON 1500 SERIES-

GROOVE ON FIGHT/ATLUS

CD 97.6.18 ON SALE

CD:PCCB-00263 ¥1,529(税込)
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

人気対戦格闘ゲーム「豪血寺一族」シリーズの流れを汲むアトラスの最新作。さらに白熱する頭主決定戦を盛り上げるBGM、ポプラ、レミのキュートボイスをはじめボイス&S.E.を全収録。ファンにはこたえられない必聴盤。楽譜、解説書付。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION／VOICE&S.E. COLLECTION

Fantastic Character Series

初恋ばれんたいん/family Soft

CD 97.6.18 ON SALE

CD:PCCB-00266 ¥2,548(税込)
初回特典：スーパーピクチャーCD
voice 日高のり子、柳原みわ、茂呂田かおる、茶山莉子、伊藤未央、そのざきみえ、美木まさき、森本晶、北条静香、永瀬いくみ、静木亜美

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 7月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト/しろー大野 表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)
NEO・GEOはSNKの登録商標です

SNKキャラ夢の共演四度！京VS庵の闘いに新キャラクターも加わり今年も夏に向けて一気にヒートアップだ！

緊急速報

THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK ＞ 格闘アクション ＞ 容量未定

MVS	発売日未定	価格未定
カセット	発売日未定	価格未定
CD	発売日未定	価格未定

今年もまた夏がやってきた。そう、夏といえばKOFの季節。毎年新たな要素が加わってパワーアップし続けるこのシリーズも今回で４作目を迎えた。
今号は全プレイヤーキャラとチームストーリーを紹介。またKOFシリーズを振り返りながら、この『KOF'97』を編集部で独自に予想しちゃうぞ！

予想その1 基本操作

レバー操作

レバー操作は『KOF'96』を継承すると思われる。『KOF'96』で消えた餓狼キャラのしゃがみ歩きも、バランスを考えれば当然消えたままと予想できる。すなわち、

- ・レバー上…垂直ジャンプ
- ・レバー下…しゃがみ
- ・レバー右…前進
- ・レバー左…後退、立ちガード
- ・レバー前斜め上…前方ジャンプ
- ・レバー後ろ斜め上…後方ジャンプ
- ・レバー後ろ斜め下…しゃがみガード

というもの。このレバー操作はほぼ確実と思われる。

ボタン操作

微妙だが、これもKOFシリーズ伝統の操作と思われる。つまり、

- ・Aボタン…弱パンチ
- ・Bボタン…弱キック
- ・Cボタン…強パンチ
- ・Dボタン…強キック

である。シリーズを通しての分かりやすい操作方法をわざわざ変えるメリットはないので、これもほぼ確実とみてよいだろう。
ただし、ボタン同時押しで新たな行動ができるようになっているかも。

特殊操作

『KOF'94』から『KOF'96』までの流れで、さまざまな特殊動作が加わり、なくなっていった。それらをひとつずつ検証していこう。

●パワーため

『KOF'94』ですでにあった「パワーため」。ABCボタン同時押しでパワーゲージをためることができ、ためると多くのメリットがあった。
この「パワーため」自体は間違いなく残ると思われる。

●ふっ飛ばし攻撃

『KOF'94』からある「ふっ飛ばし攻撃」。
通常技と比べて判定が強く、ダウンを奪えるという特徴がある。シリーズを通してCD同時押しで出せるので、『KOF'97』でも同じ操作で出せると思われる。おそらく効果も同様であろう。

●挑発

相手のパワーゲージを減らす効果を持つ。
『KOF'96』で話題を呼んだ、あのジョー・ヒガシの尻出しはどうなっているのかメーカーの方に尋ねたところ、「もしかすると、すべてをさらけ出していたりして…」というお答。どうやら、ジョーの挑発はさらに過激さを増しているようだ。
この答から考えると「挑発」は確実に残っているようだ。

●避け・緊急回避

『KOF'94』と『KOF'95』では「避け」だったものが、『KOF'96』では「緊急回避」に変わった。
この攻撃を避けるという行動がKOFシリーズ最大の特徴と思われる。
『KOF'97』でもこういった相手の攻撃を避ける動作はあるだろう。それが「避け」なのか「緊急回避」なのか…。ひょっとしたら餓狼シリーズのようにラインバトルになって、ライン移動ができるようになってたりして…。

緊急回避は投げられ判定があった。避けも同様だったので'97での回避行動も投げられてしまうかも!?



新キャラクターを斬る!



今回はシルエットで登場の新キャラクター。どのような技を使って闘い、何の目的でKOFに参加するのかはもちろん、名前も今のところ不明。
分かっているのは、チームを組まずにシングル登場するキャラであるということだけ。
でもシルエットから察するに、比較的若いキャラのようだ。ポーズを見るかぎりではボクサーのような構えをしているが…。
もしかして、ジョー!?

予想その2 基本システム



'96では最初からエディットができるようになっていた

チームエディット

『KOF'95』から可能になったチームエディット。既成のチームに縛られず、自由にキャラクターを選んでチームを組ませることができるこのシステムは、『KOF'97』でも健在だ。

特に26キャラ中、八神 庵と新キャラクターの2キャラについては、シングル出場という点からエディット専用らしい。八神 庵と草薙 京を同じチームに組ませることも可能のようだ。

もしかしたら『KOF'96』のCD版であった「三種の神器チーム」のように意外な組み合わせがあるかもしれない。草薙 京とテリーとリョウで「真・主人公チーム」なんて面白いかもね。

パワーゲージ

ためることで、さまざまなメリットのある「パワーゲージ」。シリーズ共通のメリットとして、攻撃力の上昇、超必殺技の使用があげられる。

このパワーゲージシステムが残るのは間違いないだろうが、そのシステムには多少の変化があるかもしれない。

例えば『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のようにゲージが何段階かに分かれるとか、ゲージがストックできるようになって超必殺技がストックした分だけ使えるなどだ。

もしかしたらパワーゲージ以外のゲージも…。

ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした時のガードポーズをキャンセルして、次の行動をすることができる「ガードキャンセル」。

『KOF'94』では5回以上連続でガードした時の、5回目以降のガードポーズを必殺技でキャンセルができた。

『KOF'95』ではパワーゲージがたまっている時に、必殺技でキャンセルができた。

『KOF'96』ではパワーゲージがたまっている時に緊急回避でのみキャンセルができた。反撃というよりは逃げるための動作だった。

『KOF'97』では、おそらく『KOF'95』のものが使われると思われる。なぜなら『KOF'94』のものでは使う場面がほとんどないし、『KOF'96』は反撃するものではないため、今ひとつ爽快感に欠けるからだ。

ただし『KOF'95』のままでは、強力すぎてゲームバランスを崩しかねないので、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のように、キャラクターごとに1つだけガードキャンセル対応必殺技があり、使用するたびにパワーゲージを消費するといった形になるかも。すべては想像だが。



'95のガードキャンセル。ゲージマックス状態でしか出せないので、自動的にダメージは1・5倍だった

援護攻撃

気絶した時にチームを組んでいる仲間が助けにきてくれる「援護攻撃」。

『KOF'95』で特定のキャラにのみ相性が設定されていたが、『KOF'96』ではそれが全キャラに設定された。

援護攻撃のシステムが『KOF'96』のままで引き継がれるならば、おそらく相性も『KOF'96』のままになると思われる。

ちょっと大胆な予想になるが、『風雲スーパータッグバトル』のように闘っている最中にいつでも他の仲間と交代ができるようなシステムになっていて、仲間と交代する動作そのものが援護攻撃になっているかもしれない？

'97スペシャルチームを斬る!



本誌他、3誌合同で募集がおこなわれた一般公募チーム。

今さら確認するまでもないが、我がネオジオフリークからビリー・カーン、他の2誌からは山崎竜二、ブルー・マリーがそれぞれ選ばれた。

全員餓狼伝説シリーズからの選抜となったが、人気を考えれば当然の結果だろうか。

気になるのは、これらのキャラクターたちがどのような結末を迎えるのか、ということ。特に山崎は、使用する技の中に「蛇使い」という蛇を表すものがあるため、オロチの一族と何か関係があるのか？　と予想することもできる。チームストーリーを見ても、山崎の発する気にビリーが怯える場面もあったりして、非常に怪しい。

主人公チーム

それぞれの道に進む3人 別れの時を迎えるのか!?



二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

プロフィール

格闘技：シューティング
誕生日：６月６日
年　齢：21歳
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O型
身　長：180cm
体　重：70kg
趣　味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：刺身
得意スポーツ：クレー射撃
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく

草薙　京（くさなぎ きょう）

プロフィール

格闘技：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：12月12日
年　齢：20歳
出身地：日本
血液型：B型（RH－）
身　長：181cm
体　重：75kg
趣　味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力

大門五郎（だいもんごろう）

プロフィール

格闘技：柔道＋我流格闘術
誕生日：５月５日
年　齢：29歳
出身地：日本
血液型：A型
身　長：204cm
体　重：138kg
趣　味：自然と親しむこと
好きな食べ物：ざるそば
得意スポーツ：柔道
大切なもの：ゲタ
嫌いなもの：精密機械

※以降、プロフィールは「KOF'96」と「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」のものです。



主人公チームは'94からずっと同じメンバー

ストーリー

大門の稽古場。額ずく男を腕組みしながら見ている大門。
大門「先生…、どうか頭を上げてください」
男「いや、うんといってくれるまでは上げんぞ。このままでは日本柔道界はダメなのだ。頼む！ 戻ってきてくれ。そして日本柔道を助けてくれ‼」
大門「先生…！」
必死に体を起こそうとするが頑として譲らない。困った顔で考え込む大門。
大門「…分かりました」
がばっと身を起こし大門を凝視する男。
男「本当かね？」
大門「柔道の強さに限界を感じてこの格闘界に身を投じた自分ではありますが、柔道を軽んじたことは片時もありませんでした。柔道がなければ今の自分はなかった。その柔道が危機とあらば黙って見ているわけにもいかんでしょう。微力ながら、お手伝いさせてください」
男「ありがとう、大門君！ 本当にありがとう、大門君！」
大門「ただし、一つお願いがあります」
男「？ なにかね？」
大門「ご存じだとは思いますが、キング・オブ・ファイターズが明日から開催されます。何事もけじめが大切、すべてのことはキング・オブ・ファイターズが終わってからということにしていただきたい」
男「そういうと思っていたよ。分かっている。精一杯がんばってくれたまえ」
大門「ありがとうございます」

※

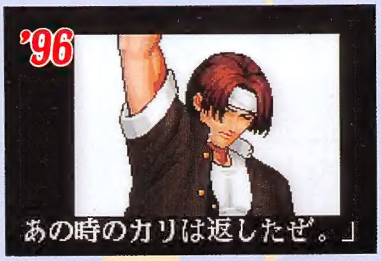
港。どこを眺めるでもなくぼんやりしている紅丸。煙草に火をつける。何度か火をつけたり消したりしながら、明滅する火を眺める。火の明滅に呼応してフラッシュバックする紅丸の記憶。
紅丸「あの日以来か、奴に負けることも勝つこともなくなったのは…」
呼応して脳裏をよぎるビジョンはすべて京の姿。京と最後に対戦した時、京が自分にとどめをさした時の記憶。
紅丸「奴に負けたってことをしばらく忘れてたな…」
空に向かって煙を吐く。
紅丸「いつまでも仲よしこよしってわけにもいかねえさ…、そろそろ潮時かもな。草薙京か…」

※

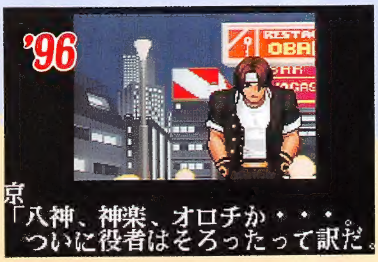
響く荒い息遣い。ファイティングポーズをとっている京。何者かと闘っている。
京「くそッ…!!」
対戦相手の微妙な動き。スキを見つける京。
京「勝てる!!」
掌から一気に燃え上がる炎。
京「食らえぃっ!!」
打ち込まれる炎。消滅する相手の影。その瞬間、打ち込んだ炎が収縮して消え、入れ代わりに『闇』が拡散していく。何の影と特定できないくらいに広がっていく影。炎ばかりでなく、京さえものみ込もうとしていく。
京「くッ！…、はッ!! …!!!」
全身はもちろん、声も呼吸もすべてのみ込まれてしまう京。視覚には闇しか映ってこない。その状態で次第に大きくなってくる耳鳴り。耳を押さえるがどうにもならない。次第に何の音かが分かってくる。
京「これは…歓声!?」
耳鳴りが最大のものになった瞬間、突如として開けてくる視界。スタジアムが見える。彼方に『KOF』の文字。
京「…！」
目を覚ます京。全身に汗をかいている。
京「夢か…、いつの間に寝入っちまったんだ」
不意に机に視線を移す。その先に置かれている『キング・オブ・ファイターズ』の招待状。
京「キング・オブ・ファイターズか…、何があるってんだ…？」

※

稽古場。道着をたたむ大門。港。煙草をもみ消す紅丸。招待状を眺める京。
京・紅丸・大門『明日か…』



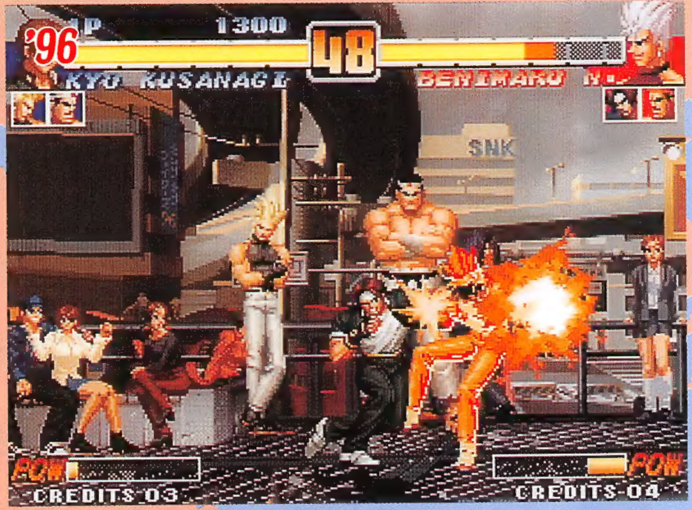
ゲーニッツに一度は敗れた京だが、雪辱を果たす



役者もそろい、'97へと話が続いていく



ルガールにオロチの力を感じとる京



闇払いの代わりに加わった新技。'97ではどうなるのか？

餓狼チーム

宿命のもと大会に挑む！ ギースの影を追って



アンディ・ボガード

プロフィール

格闘技：骨法
誕生日：8月16日
年　齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身　長：171cm
体　重：69kg
趣　味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意スポーツ：ショートトラック
大切なもの：修行時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの）
嫌いなもの：犬

テリー・ボガード

プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ
誕生日：3月15日
年　齢：24歳
出身地：アメリカ
血液型：O型
身　長：182cm
体　重：77kg
趣　味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：ナメクジ

ジョー・ヒガシ

プロフィール

格闘技：ムエタイ
誕生日：3月29日
年　齢：23歳
出身地：日本
血液型：AB型
身　長：180cm
体　重：72kg
趣　味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
得意スポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校

ストーリー

国際線機内。何やら楽しげなジョー。それとは対照的に憂うつな表情のアンディ。
ジョー「ん？　どうした？　浮かないツラして」
アンディ「どうしたもこうしたも…。僕はいいんだ。父さんの墓参りっていう目的があるからね。けど、お前は違うだろ？　何の目的もなしに、どうして僕についてくるんだ？」
ジョー「何の目的って、つれねえなあ。一緒に出ようぜ、キング・オブ・ファイターズによ」
アンディ「嫌だ。次の大会ではシングル出場して、世界に俺の名前を知らしめるって息巻いていたじゃないか。あれは何だったんだよ？」
ジョー「いやいや、あれは嘘じゃないんだぜ!?　俺としてはそうしたかった。だがな、世の中にはうまくいくこととそうでないことがあるんだ。今回はたまたま後者だったってことさ。俺としてはそういった何ての？　運命？　ま、何でもいいや。とにかくそういったことにはあんまり逆らわんことにしてんのよ。かといってだな、最初に立てた目的がスタートからつまずいたといってすべてをあきらめてしまう。これはこれで前向きとはいえない、そうだろ？」
ため息をつくアンディ。
アンディ「お前のいうことはいちいちもっともだと思うよ。それはそれでいいだろう。けどな、その〝前向き〟って奴をどう考えたら、僕たちがお前とチーム出場するってことにすり替わるんだよ？」
ジョー「出場するにはチームじゃないと駄目なんだ。シングル出場はかなわない。でも出たい！　それを前向きにとらえたらこういう結果が出てくるのは当然だろ？　何も無理に闘えっていってんじゃないんだぜ。いやならいいんだよ。俺が全部片づけちゃうからよ。とにかくメンバーがいなくちゃ話しになんないんだよ、分かるだろ？」
アンディ「僕は承諾した覚えはないぞ！　兄さんだってそうだ。それに…！」
アンディの口を塞ぎ、シートベルトを着用させようとするジョー。
アンディ「おい…！　ジョー！」
ジョー「静かにしろよ。もうすぐ着陸だぜ。他のお客様の迷惑も考えろってーの」
辺りを見まわすアンディ。他の乗客がアンディに注目している。ばつが悪そうに黙り込むアンディ。

※

墓地。テリーが、父ジェフ・ボガードの墓の前で祈りを捧げている。テリーに近づいてくる足音。女性が声をかけてくる。
マリー「どうしたの？　こんなところで」
静かに目を開き、マリーの方に体を向ける。
テリー「何だマリーか。久しぶりだな。お前こそどうしたんだ。こんなところで？」
マリー「たまたま通りがかったのよ。そうしたら珍しい顔があるじゃない。声をかけたってわけ。何？　誰かのお墓参り？」
テリー「ああ、親父の命日でな。ところでこっちにはいつ？　仕事か？」
マリー「昨日の夜に。今日は仕事の話でこっちにきたのよ」
テリー「こっちで仕事か。忙しくて結構なことだな」
マリー「忙しくて結構か…。ま、そうでもないんだけどね」
テリー「何だ？　そんなに厄介なのか、今度の仕事は？」
マリー「まあね。あなたのところにも届いてるんじゃないかしら？　これ」
いいながら封筒をテリーの方に差し出すマリー。
テリー「キング・オブ・ファイターズか。いや、俺にはまだだ。で、出場するのか？」
マリー「ええ。けど出場するのが目的じゃないのよ。今回は一緒にチームを組む奴の調査」
テリー「チームメイトの調査？　穏やかじゃないな。誰だい、その相手は？」
マリー「驚くわよ」
テリー「？」
マリー「山崎竜二…」
テリー「山崎!?　よりにもよってか？」
マリー「どこに潜伏してるか分かんない奴よ。それを追っかけまわすなんて考えただけでも気が遠くなるわ。そうしてるところにクライアントから情報がまわってきたの。山崎がビリーとチームを組みそうだって」
テリー「ビリー!?　ビリー・カーンか？」
マリー「そう。ビリー・カーン。その情報が正しければ、そこに潜り込んだ方が手っ取り早いって考えたわけ。まあ、ことは思ったよりうまく進んだわ」
テリー「組めたのか、チームを？」
マリー「ええ。結構すんなりと」
テリー「山崎にビリー…。なんだかキナ臭いな」
マリー「そう、そこなのよ。私もどうもそこが気になってるの。いつもはクライアントの素性なんて関心持たないんだけど、今回だけは…ね。何か大きな組織が絡んでるんじゃないかなんて…、例えば…」
テリー「ギース！」
黙ってうなずくマリー。
テリー「ギースは出場するのか？」
マリー「いいえ。今回は出場しないわ。その代わりにビリーを出してきた、と考えられないかしら？」
テリー「目的は？」
マリー「それが分かればいいんだけど、今は何ともいえないわね」
テリー「ギースが裏で手を引くものなら俺も探りを入れた方がいいかも知れないな…？」
気がつくとマリーがいない。振り返ると、墓地の入り口に停めていたバイクにまたがってエンジンをかけている。
マリー「とりあえずは大会に出場して様子を見ることにするわ。それじゃ…今度は大会で会うことになるのかしら？」
テリー「ああ、たぶんな。あんまり無理をするなよ。相手が相手だからな」
マリー「ありがとう。あなたこそ途中敗退なんてことのないようにね！」
墓地を去るマリー。テリーもその場を離れようとする。背中越しにテリーを呼ぶ声。
ジョー「おーい、テリー！」
テリー「ジョーか！　どういう風の吹きまわしだ？」
ジョーを追い抜いてアンディが叫ぶ。
アンディ「兄さん！　駄目だよ！　こいつのいうことに取り合っちゃ！」
ようやくテリーのところにたどり着く2人。アンディを制して、ジョーが話を切り出す。
ジョー「テリー、出ようぜ。キング・オブ・ファイターズに！」
アンディ「駄目だ。動機が不純すぎるんだよ、お前は！」
ジョー「何を細かいことい ってんだよ？　舞ちゃんに嫌われるぜ？」
アンディ「舞のことをいうな！」
ジョー「なっ、いいだろ？　テリー？」
アンディ「駄目だよ兄さん!!」
テリー「のったぜ、その話」
ジョー・アンディ「えっ!?」
テリー「出よう。キング・オブ・ファイターズに！」
ジョー「ヨッシャア！　話が分かるぜ兄貴はよぉ！」
アンディ「何なんだよ…兄さんまで」
テリー「アンディ、まあ、そういうな。ところで、お前たち腹減ってんじゃないのか？　パオパオカフェでランチといこうぜ。細かいことはそこでゆっくり話すからさ」
ジョー「よーし、いこういこう。ほら、アンディ！　いくぞ！」
アンディ「まったくどうかしてるよ。ジョーも兄さんも…」



'95ではこのパワーダンクが活躍したが!?



餓狼チームもメンバーチェンジはなし

龍虎チーム



極限流の威信回復を誓う
今回も龍虎は吼えるか！

ロバート・ガルシア

プロフィール

格闘技　極限流空手
誕生日　12月25日
年　齢　24歳
出身地　イタリア
血液型　AB型
身　長　180cm
体　重　85kg
趣　味　車のコレクション
好きな食べ物　ヤキソバ、スシ
得意スポーツ　モータースポーツ
大切なもの　車のコレクション
嫌いなもの　昔、リョウに死ぬほど食べさせられたラッキョウ

ユリ・サカザキ

プロフィール

格闘技　極限流空手
誕生日　12月7日
年　齢　18歳
出身地　日本
血液型　A型
身　長　160cm
体　重　46kg
スリーサイズ　B82・W56・H80
趣　味　カラオケ
好きな食べ物　甘口カレー
得意スポーツ　ソフトボール
大切なもの　友達とママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの　タコ、もしくはタコみたいな人

リョウ・サカザキ

プロフィール

格闘技　極限流空手
誕生日　8月2日
年　齢　24歳
出身地　日本
血液型　O型
身　長　179cm
体　重　68kg
趣　味　日曜大工
好きな食べ物　餅、納豆
得意スポーツ　相撲
大切なもの　拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジさんからもらった馬
嫌いなもの　足がいっぱいついた虫（ムカデなど）

ストーリー

サウスタウン。タクマが道場を目指し歩いている。
タクマ「人が多いな。裏道をまわるとしよう……」
その場には不似合いな気がタクマに近づいてくる。
タクマ「何だ…？ これは…間違いなく…殺気！」
辺りを見まわしながら歩くが、どこから気が漂ってくるのか分からない。徐々に薄れていく殺気。
タクマ「離れていきよったか…」
緊張を緩めようとした瞬間、生臭い血の匂いを伴いながら再び殺気がタクマを襲う。
タクマ「ぬぅッ!!」
思わずファイティングポーズをとるタクマ。殺気の出どころらしき男がタクマのすぐ横を通り過ぎる。
タクマ「!!」
しばらくその場を動けないタクマ。我に返って見まわすが、男は人込みに紛れ姿を消す。
タクマ「見失ったか…。何者だ？ あれほどの殺気を持つ男、久しく見たことがない…」

※

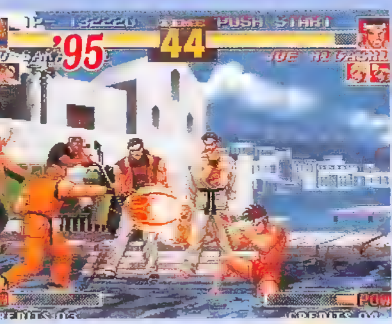
極限流道場。ロバートが車から降り、道場に入ろうとしている。
ロバート「さあて、今日は弟子に稽古つけたらなあかんな。あ…ん？ えらい静かやな。誰もきとらんのかいな？」
いつもなら騒がしい道場が、異様なまでに静けさを漂わせている。玄関を開けようとした瞬間、横に立てつけている看板がミシミシと音を立てる。
ロバート「ん？ 何や？」
ロバートが視線を看板に移した瞬間、看板が粉々に弾け飛ぶ。
ロバート「!!」
道場の中へと急ぐロバート。道場に入るや襲ってくる血の匂い。辺りを見ると、門下生がところどころで倒れている。
ロバート「何や？ どういうことやねん!?」
抱き起こして声をかける。死んではいないが、反応はない。そこにタクマが帰ってくる。
タクマ「!! ロバート！ 何があった!?」
ロバート「師匠！ それが…ワイにもさっぱり…。きたらこないなザマですわ」
タクマ「誰が…！ この匂い!」
道場に向かう途中、すれ違った男の姿が脳裏をよぎる。
タクマ「奴か！」
ロバート「奴？ 師匠、誰のことです？」
ロバートの質問には答えず、ただ立ち尽くすタクマ。

※

数日後、極限流道場。リョウが、ロバート、ユリの2人と向き合って正座している。
ユリ「お兄ちゃん、お父さんはどうしたの？」
目を閉じたまま、静かに答えるリョウ。
リョウ「道場を出た。今朝だ」
ロバート「道場を出たぁ？ どこへいったんや？」
リョウ「分からん。一人で道場破りを探し当てる気らしい」
ロバート「探し当てるいうたかて…、リョウ、お前それ聞いときながら黙っていかしたんかいな？」
ユリ「そうよ、私たちにも黙ってくなんてひどいよ！」
静かに目を開くリョウ。
リョウ「何も黙っていかせたわけじゃない。俺たちがこれからすべきことは聞いている」
ロバート「これからすべきこと？」
リョウ「そうだ」
懐から封筒を取り出し、2人に差し出す。
ユリ「これは…」
ロバート「キング・オブ・ファイターズの招待状やないか！」
リョウ「そうだ。残された俺たちはキング・オブ・ファイターズに出場する。そして大会優勝を果たし、極限流の威信を回復する！ これが親父から俺たちに出された指示だ」
ユリ「極限流の威信回復…」
ロバート「そういうことか…。しかし、大丈夫やろか？ 師匠一人でどこのどいつかも分からん奴を探すやなんて…。何か手がかりでもあるんかいな？」
リョウ「細かいことはいわなかったが、それらしき男の姿を一瞬だけ見たらしい。ダウンタウンにでも潜り込んで探す気だろう」
ユリ「うまくいけばいいけど…」
リョウ「大丈夫だ。親父ならうまくやるさ。それより今は俺たちだ。どうする？ 大会出場は？」
ユリ「私は構わないよ」
ロバート「ワイもええで。それが師匠のいいつけやったらなおさらや」
リョウ「よし、改めて確認するぞ。サカザキ・リョウ、ロバート・ガルシア、サカザキ・ユリの3名は、極限流館長サカザキ・タクマの命を受け、キング・オブ・ファイターズに出場。大会優勝を果たし、極限流の威信回復を図る。なお、館長不在の間は師範代サカザキ・リョウ、ロバート・ガルシアの両名が館長代理を務め、道場運営等の一切を取り仕切る。いいな！」
ユリ・ロバート「押忍!!」



'94、'95ではメンバーにタクマがいた



まだ飛んでいた虎煌拳。'97では飛ぶのかな？



引退を告げるタクマ。'96でのメンバーチェンジが予想できた



'96ではユリ・サカザキが参加。'97もこのメンバーだ



エンディングより。この後引退したはずのタクマが登場。'97で彼は出るのか？

怒チーム



レオナのリハビリを兼ね
ラルフとクラークまたも参戦

クラーク

プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日：5月7日
年　齢：34歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身　長：187cm
体　重：98kg
趣　味：ガンコレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラサン
嫌いなもの：ナメクジ

ラルフ

プロフィール

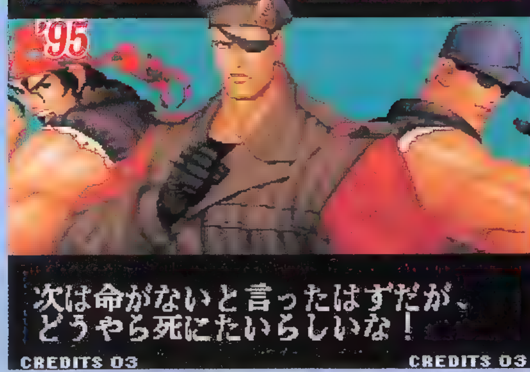
格闘技：マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日：[illegible]
年　齢：[illegible]
出身地：アメリカ
血液型：A型
身　長：[illegible]
体　重：[illegible]
趣　味：ナイフコレクション
好きな食べ物：[illegible]
得意スポーツ：野球
大切なもの：昔、大統領からもらった勲章
嫌いなもの：へび

レオナ

プロフィール

格闘技：マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日：1月19日
年　齢：19歳
出身地：不明
血液型：B型
身　長：170cm
体　重：58kg
スリーサイズ：B84・W57・H86
趣味：特になし
好きな食べ物：野菜
得意スポーツ：特になし
大切なもの：特になし
嫌いなもの：血

NEW GAME ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



オヤジの星ハイデルン。'94、'95では彼が闘っていた

ストーリー

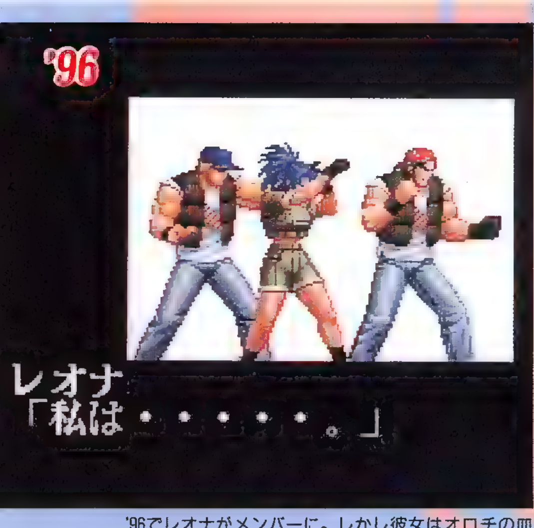
某国内戦地。作戦行動中のラルフ、クラーク、レオナ。
クラーク「あと30秒ってとこです」
ラルフ「目的地までは？」
ラルフ「レオナは？ ちゃんと合流できるんだろうな？」
クラーク「恐らくは。ま、いらん心配でしょうね」
ラルフ「まあな」
一足先に合流地点にたどり着いているレオナ。辺りを見まわす。
レオナ「……！」
つぶれた家屋の傍らに倒れている少年。
レオナ「まだこんなところに…」
駆け寄り、少年を抱き起こす。
レオナ「しっかり…」
息も絶え絶えに目を開く少年。が、レオナを見るや驚きの表情になる。
少年「い、嫌だ…！ お願い…、殺さないで…!!」
レオナ「!!」
不意に意識が白濁してくるレオナ。反響する少年の声。
──『お願い…殺さないで…コ・ロ・サ・ナ・イ・デ!!!』
明らかに変質していく声の主。困惑するレオナ。
レオナ「コロス…？ 誰が…誰を殺すの…？」
白濁していた意識がはっきりしてくる。が、今までとは明らかに違う光景が浮かびあがる。それとともに輪郭を現す声の主。
──『こ…ろさ…ない…で…、レオナ!!!』
血まみれでうずくまる女性の姿がレオナの網膜に飛び込んでくる。
レオナ「…！ マ、ママ…!? どうして…！」
足元に生暖かい感触が伝わる。次第に面積を広げていく感触。
レオナ「パパ…!!!」
足元にしがみつくレオナの父親。何かをいおうと口を開こうとしている。
レオナ「違う…！ こんなの…!!」
不意に後ろから肩を握りしめられる感触。振り向くとゲーニッツが立っている。
ゲーニッツ「さあ…、ママと同じようにパパにもとどめを刺しておあげなさい…」
レオナ「違う…、私じゃない…」
ゲーニッツ「違う。あなただ。あなたが殺したのだ」
レオナ「チ・ガ・ウ!!!」
生暖かい血の感触が手から伝わってくる。
ゲーニッツ「違わない！ しっかりご覧なさい。自分の手を!!」
両手を見るレオナ。血まみれの両手。その先に、こと切れた父親の姿が見える。
レオナ「あ…、ああ…」
合流地点にたどり着くラルフとクラーク。立ち尽くすレオナが視界に入ってくる。
ラルフ「…？ 何をボサっとしてやがる？」
クラーク「大佐、まずい!!」
後方から今にも2人を追い抜こうとしている砲弾の音。
ラルフ「やべぇ！ 逃げろ、レオナ！」
立ち尽くしたままのレオナ。足を早めるラルフとクラーク。
ラルフ「逃げるんだ、レオナ！ レオナぁぁぁっ!!」
不意に我に返るレオナ。視界にもとの戦場が飛び込んでくる。近づいてくる砲弾の音。
レオナ「…私は…！」
ラルフ「レオナぁぁぁぁっ!!!」
自分に飛び込んでくるラルフの姿が見える。再び白濁する意識。響く爆発音。

※

ハイデルンの執務室。外の景色を眺めているハイデルン。発言許可を待つラルフ。手に包帯を巻いている。
ハイデルン「話というのは何だ？」
ラルフ「今回の作戦失敗に伴う処分に関してお教えいただきたいのですが…」
後ろに控えるラルフの方を振り返る。
ハイデルン「作戦失敗？ 確かにアクシデントはあった。しかし、作戦の目的自体は遂行されたはずだが…？」
ラルフ「いえ、それは結果論であって、実質的には生存者をみすみす死なせてしまうというミスを冒しました。これはプロに有るまじき行為です」
ハイデルン「厳しいのだな。だが、おまえたちのいう生存者の遺体はいまだ確認されていない。我々の調査をもってしてもだ。それに生存者をあの時に確認したのはレオナただ一人。そのレオナにしても…。いいだろう。それで、お前は何を望む？」
ラルフ「しばらくの間、実働部隊から外していただけないかと…」
ハイデルン「謹慎するということか？」
ラルフ「そのようにとっていただいて構いません」
ハイデルン「…いいだろう。だが、一つ条件がある。謹慎はお前一人ではなく、チーム全体ということにしろ。そうするのならば許可しよう」
ラルフ「連帯責任ですか？」
ハイデルン「そういうことだ。謹慎期間の方は追って連絡する。さがれ」
ラルフ「ハッ！ ありがとうございます！」
退出するラルフ。静かに腰かけるハイデルン。
ハイデルン「上官に黙って生意気なことを…。お前ごときの考えが私に分からないとでも思っているのか？」
引き出しから封筒を取り出すハイデルン。
ハイデルン「キング・オブ・ファイターズか…」

※

ブリーフィングルームに向かうラルフ。曲がり角からクラークが出てくる。
クラーク「どうでした？」
包帯をほどきはじめているラルフ。
ラルフ「うまくいった」
クラーク「そうですか…。けど、本気ですか？ 謹慎中にキング・オブ・ファイターズに出場して一体どうするんです？」
ラルフ「リハビリさ」
クラーク「リハビリ？ レオナの？ 大佐、そこまであいつのことを…」
ラルフ「勘違いするな。これからもあの調子でやられたんじゃ、こっちの方が命を落としかねん。そういうのだけは御免こうむりたいってこと。それだけだ」
クラーク「それだけ…ですか」
ラルフ「何だよ？」
笑みを浮かべるクラーク。
クラーク「いえ、別に…」
ブリーフィングルーム。2人を待つレオナ。程なく2人が入ってくる。
ラルフ「処分が決定した。チーム全体での謹慎処分だ」
レオナ「そう…」
ラルフ「だが、その間ヒマにするつもりはないぞ。謹慎中にすることはもう決めてある」
レオナ「何をするの？」
クラーク「キング・オブ・ファイターズに出場するんだそうだ」
レオナ「…？」
ラルフ「体を鈍らせるわけにもいかないからな。クラーク、資料を見せてやれ」
クラークが資料をレオナに手渡す。
ラルフ「出場者はあらかた決まっているらしい。そこには載っていないが、俺たちもちゃんと招待は受けている」
資料に目を通すレオナ。目のついたところに見慣れない少年の姿がある。
レオナ「この子は…？」
クラーク「ああ、新顔だな。若いのによくやるもんだ。気になるか？」
出場者の少年と戦場で出会った少年の姿が重なる。
レオナ「…別に…」
ラルフ「大会まではほとんど日がない。すぐにも出発する。いいな？」
クラーク「了解」
どこか遠くを見つめている様子のレオナ。覗き込むラルフ。
ラルフ「レオナ、いいな？」
レオナ「了解」
何もなかったかのように答えるレオナ。クラークの方に目をやり、両肩をすくめるラルフ。再び遠くを眺めるレオナ。



'96でレオナがメンバーに。しかし彼女はオロチの血を引いていた

キムチーム

更生の一環として出場 2人は真人間になれるか？



チャン・コーハン

プロフィール

格闘技：力にものをいわせるパワー攻撃で特に型はない
誕生日：10月21日
年　齢：39歳
出身地：韓国
血液型：B型
身　長：227cm
体　重：203kg
趣　味：ものを破壊すること
好きな食べ物：羊の丸焼き
得意スポーツ：卓球
大切なもの：鉄球
嫌いなもの：ムカデ

チョイ・ボンゲ

プロフィール

格闘技：身軽さと両手のツメを武器に闘う
誕生日：10月25日
年　齢：46歳
出身地：韓国
血液型：B型
身　長：158cm
体　重：44kg
趣　味：ものを切り刻むこと
好きな食べ物：かに
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク

キム・カッファン

プロフィール

格闘技：テコンドー
誕生日：12月21日
年　齢：30歳
出身地：韓国
血液型：A型
身　長：176cm
体　重：78kg
趣　味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
得意スポーツ：体操
大切なもの：2人の息子
嫌いなもの：悪

いつまでたっても更生できない2人。'97で解放されるのか？



ストーリー

チャン「…あぁ、キムのだんなはいい人ですぜ。オレたちみたいな奴を真剣に考えてくれてるからなぁ」
チョイ「そうでヤンス。だんなみたいな人は滅多にいないでヤンス」
　カメラを前に意外と緊張しつつしゃべる巨体の男と小柄の男。その後ろでその話を聞いている、彼ら2人の教育者の姿があった。

※

　結局この2人はどうなったかというと、教育が足りないと考え直したキムによって、苛酷な生活からの解放は先送りになってしまったのである。
　そして、いつも通りトレーニングをしていたある日にことが起こった。
チョイ「ふうっ、まったく、ここにきてからどのくらい経つんでヤンスかね〜。チャンのだんな？」
チャン「それ去年もいってたなぁ、チョイ」
チャン・チョイ「…ふうっ…」
　ここ何年やっているのか分からないトレーニングメニューをこなしながら、2人は深くため息をついた。
チョイ「そもそも、自由の身になる寸前でチャンのだんながあんなことをいうから、こんなことになってしまったでヤンスよ」
チャン「だって、キムの奴に聞こえてるたぁ思わなかったし、それにお前だって『違えねえでヤンス！』とかいって、一緒に笑ってたじゃねぇか!!」
チョイ「あれは…」
キム「おい、うるさいぞお前たち、ちゃんとトレーニングしてるのか!!　…すいません、で、お話の続きですが…」
　チャンとチョイがトレーニングしているところから少し離れた場所で、キムが見知らぬ男と話をしている。
チャン「さっきからずっとキムの奴と喋ってるが、誰だアイツは？」
チョイ「誰でヤンスかねぇ」
チャン「こんなところにお客さんたぁ、めずらしいこともあるもんだ」
チョイ「そうでヤンスねぇ」
　まあ自分たちには関係ないと、特に気にも止めずトレーニングを続けていると、不意にキムからの呼び声があった。
キム「おーい、お前たち、ちょっとこっちにきてくれ」
チャン「何だ？」
チョイ「何でヤンスかね？」
　オレたちも関係あるのか？と疑問に思いながらもキムの元に駆け寄る。
チャン「何ですかい、だんな」
チョイ「何でヤンスか？」
キム「お前たちに紹介しておこう。こちらは、TV局の方だ」
　そういって紹介されたのは、先程からずっとキムと喋っていた男である。
チャン・チョイ「？」
TV局の男「初めまして。チャンさんとチョイさんですね」
チャン・チョイ「は、はぁ」
TV局の男「前回のキング・オブ・ファイターズで、我が国の代表的な格闘技であるテコンドーを通じ、更生を受けているというお二方を拝見し、今回ウチどもで『更生』についてのドキュメント番組の企画が上がりまして、キムさんの協力を得て2ヵ月の追跡取材をさせていただくことになりました」
チャン・チョイ「え、えぇ…えーっ!?」
キム「私も最初は断ろうと思っていたのだが、我々がTVに出ることによって、世の人々に何かしらよい影響を与えられるのであれば、協力しようではないかということになった。あと、テコンドーの素晴らしさをTVを通して伝えることもできるしな」
チャン「で、でもキムのだんな…」
キム「ん？」
　チャンは何かいいかけたところで、キムの目が険しくなったのが見えた。
チョイ（どうのこうのいったところで、しかたがないでヤンスよ）
チャン（だけどよぅ…）
チョイ（キムのだんなの機嫌を損ねると、あとが大変でヤンス）
キム「どうした？　ぶつぶつと」
チョイ「な、何でもないでヤンス」
キム「それと、キング・オブ・ファイターズが今年も開催されるのだが、今回の取材の一環で出場することになっている」
チャン・チョイ「はぁ」
　2人はあきらめたのか、話がどう展開しようが驚きもしない。
TV局の男「取材の締めとして、キング・オブ・ファイターズで成果を見せていただきたいのです」
キム「まぁそういうわけだ。失礼のないようにな」
チャン・チョイ「は…はい」

※

　てな感じで、TVの取材を受けることになってしまったのである。
キム「…そうです、初めから悪い人間はいないんです。だからみなさんにもそのことを理解してもらいたい、そして…」
　チャンとチョイの話が一通り終わると、次にキムがカメラの前で切々と持論を語っている。
　その頃2人は、少し離れたところでキムが語っている様子を見ていた。
チョイ「チャンのだんな、色々考えたんでヤンスが、これはチャンスでヤンスよ」
チャン「と、いうと？」
チョイ「キムのだんなもTVまで出ておいて『結局、更生できませんでした』とはいかないでヤンス」
チャン「ほぉ」
チョイ「しかも、キング・オブ・ファイターズで優勝なんてした日には…」
チャン「大会で優勝すりゃ、今度こそ自由の身になれるということだな」
チョイ「まぁ、そう考えるのが普通でヤンスね。しかも、『更生しました』ってんでヤンスから、国民公認で大手を振ってお天道様の下を歩ける特典つきでヤンス」
チャン「うーん。でもよぉ、それじゃ自由になっても、暴れにくくなるなぁ」
チョイ「そこでヤンス。キムのだんなから、再出発の資金とかいって優勝賞金をごっそり頂戴して、それを使って海外に出るでヤンスよ」
チャン「海外で大暴れか」
チョイ「そうでヤンス。まぁ、ばれないようにってのが前提でヤンスがね」
チャン「まぁな。もう捕まったりはしねぇ」
チョイ「でもまぁ、いった国でヤバくなったら次の国へと、国を転々としていけば、そうそうばれないでヤンスよ」
チャン「ほぉ。しかも、キムの顔を永遠に見なくて済むな」
チャン・チョイ「ぐふふっ」
　すると、キムの話が終わったのかTV局のスタッフが動きはじめた。
キム「おーいお前たち、今からトレーニングに入るから用意して集まれ」
チャン「キムのだんながお呼びだぞ」
チョイ「じゃー、頑張るでヤンスかね」
チャン「おぉ、頑張るぞ」

サイコソルジャーチーム



みんな勇気を出して！
アテナの思いは届くだろうか？

鎮元斎（ちんげんさい）

プロフィール

格闘技：中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日：4月27日
年　齢：88歳
出身地：中国
血液型：A型
身　長：164cm
体　重：53kg
趣　味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩orスキップ
大切なもの：酒
嫌いなもの：パンダ

麻宮（あさみや）アテナ

プロフィール

格闘技：超能力＋中国拳法
誕生日：3月14日
年　齢：18歳
出身地：日本
血液型：B型
身　長：163cm
体　重：49kg
スリーサイズ：B83・W57・H82
趣　味：星占い
好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切なもの：ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの：バッタ

椎拳崇（しいけんすう）

プロフィール

格闘技：超能力＋中国拳法
誕生日：[illegible]
年　齢：19歳
出身地：中国
血液型：B型
身　長：172cm
体　重：61kg
趣　味：漫画鑑賞
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切なもの：早見優のデビューアルバム
嫌いなもの：修行

ストーリー

ケンスウ「ひゃー、今回も物凄い数やなあ」
　2人にとって、今まで手紙は通信手段としてたまに使う程度で、あまり届かなかったが、最近は違った。
　チンが街に出かけては、帰りに大量の手紙を持って帰ってくるのである。
アテナ「去年のキング・オブ・ファイターズに出てからというもの、たくさんの手紙がくるようになったわね」
ケンスウ「あったりまえや、オレたちの勇姿をTVで見せつけてやったからなあ」
チン「じゃが、おぬしには一通もきてないようじゃがの」
ケンスウ「ちゃいますよ、お師匠さん。オレにも結構きてるんですよ」
チン「おぬしは、アテナファンの男連中からきた苦情の手紙や、カミソリレターとかを数に入れてうれしいのか?」
ケンスウ「…だって…」
　いじけるケンスウ。
ケンスウ「…大体、お師匠さんにすらファンレターがきてるっちゅうのに、何でオレばっかし『アテナに近寄るな』ってな、男からの手紙ばっかしなんや…ブツブツ」
チン「あーあ、独り言がはじまってしもうたわい。ありゃ、しばらくほっとくしかなさそうじゃな」
　そんなケンスウをよそに、アテナは一通の手紙を見つけた。
アテナ「あら? ケンスウ、女の子から一通きてるみたいよ」
ケンスウ「ブツブツ…えっ? 女の子? …いゃっほー、やったー、女の子から手紙、手紙やー」
　ケンスウはアテナからその手紙を受け取り内容を確認すると、さっきとはうって変わって満面の笑みを浮かべている。
チン「しかしな…儂はお前たちを有名にするために出場させたわけではなかったんじゃが…」
ケンスウ「分かってるって、お師匠さん」
アテナ「そうですよ、お師匠様」
チン「なら、いいんじゃがのう」
　複雑な心境である。確かに前大会後から今まで修行はきっちりやっているし、むしろ以前より頑張っているようなので問題はないが、あの子たちの若さが気にかかる。この状況が続けば、いずれ勘違いしかねないのではないかと不安感がつきまとう。
ケンスウ「で、今年はどうしはるんです? キング・オブ・ファイターズの方は」
チン「それをどうしようかと考えとったんじゃが、今年は辞めようかと思っとる」
アテナ「どうしてですか?」
チン「前回はお前たちの希望もあって、修行の一環として参加させたんじゃが、これに関してはよかったと思っとるし、お前たちもよく頑張った。儂が思っとった以上に修行の成果も出ておったんで、いくらほめてもおつりがくるくらいじゃ」
ケンスウ「なら今年も出場して、この一年の成果を試してもいいんやないですか?」
チン「じゃが、前大会が大きかったこともあって、お前たちのまわりが騒がしくなりすぎた」
アテナ「確かにこの手紙の山もそうですし、数多くの出版・TV関係からの取材依頼とかもきたり、色々ありましたよね」
チン「お前たちには、外界からの刺激のない静かな環境でのびのびと修行して欲しいんじゃ。それに、何度もいうようじゃが、お前たちの力はきたるべき時に人々を救うために使うもの。だから見せ物的になるのはどうかとも思うがのう」
ケンスウ「そーやなぁ。まぁ、お師匠さんがそこまで考えてはるんやったら、無理に出んでもいいんやないですか」
アテナ「そうよね、私たちは修業の方が大切ですから」
チン「そうか、分かってくれたか」
　と、2人はいってはいるものの、古寺で修行ばかりしているアテナやケンスウが、年に一度の大会を楽しみにしていたのも確かで、心なしか返答にも元気がない2人に、心が痛む。

※

　夕方、一日の修行も終わり、個人思い思いの時間をすごしている。
　チンは散歩へ、あとの2人は、今日届いた手紙に目を通していたが、アテナはその中の一通に目が止まった。
　送り主は同年代らしき女の子からで、その手紙を読み終わったあと少し考えていたようであるが、ケンスウにその手紙を見せる。
ケンスウ「ふーん、こういう人もおるんやなぁ」
アテナ「私、お師匠様に話してみる」
　そういうと、アテナは手紙を返してもらい、散歩から戻ってきたチンの元へ向かった。
ケンスウ「あ、ちょっとアテナ、待ってーな」

※

アテナ「お師匠様、少しお話があるんですが」
チン「どうしたんじゃアテナ? あらたまって」
アテナ「私、色々と考えたんですが、やっぱりキング・オブ・ファイターズに出た方がいいと思うんです」
　というと、先程の手紙をチンに渡した。
「初めましてアテナさん。私は、前回のキング・オブ・ファイターズで闘っているアテナさんを見てファンになりました。
　というのも、とある病気がきっかけで歩けなくなった私は、退院後、家の外に出ることが怖くなり、学校にいかなくなってしまったのですが、その数ヵ月たったある日、たまたまつけたTVに同年代の女の子が闘っている姿が映っていたのです。
　後日、その女の子はアテナさんだと知りましたが、倒れても倒れてもくじけず一生懸命闘っている姿を見て勇気づけられました。そしたら、このままじゃダメだっていう気持ちになって、頑張って学校にいくようにしたんです。そして、秋から一生懸命勉強して、なんとか無事高校に進学することができました。
　これもアテナさんのおかげです。ありがとうございました。
　ところで、今年も大会には出場されるのですか? そうであれば、会場まで頑張って応援しにいこうと思います。
　これからも頑張ってください」
アテナ「私はこの手紙を読んだ時に、私たちが闘うことで、勇気づけられている人がいることを知りました。私たちの力は人々を救うためのものですよね? これもある意味で救いの手段ではないでしょうか?」
ケンスウ「そーやなあ。確かに修行してるだけやったら人は救えんけど、オレたちが大会に出るだけで、こんな風に勇気づかせたりできるんやったら、進んでやるべきやと思いますよ」
　あとを追ってきて隣で話を聞いていたケンスウは、素直に自分の意見を語った。
チン「うーむ」
アテナ「あと、修行環境が変わっても、私たちが強い意志を持って修行に取り組めば問題のないことだと思います」
ケンスウ「オレも同意見です」
チン「そうか。それだけの決意があれば優勝もできそうじゃな」
アテナ「それじゃあ、お師匠様…」
チン「自分の信念を持って行動することはよいことじゃ。それを師である儂がつぶすわけなかろう。それに、お前たちは自分のすべきことをちゃんと理解しておるようじゃ、何もいうことはあるまい」
アテナ・ケンスウ「ありがとうございます」
ケンスウ「よーし今度こそは、ファンレターをいっぱいもらえるように頑張るでー」
アテナ「もう、ケンスウったら。だから、それが目的じゃないでしょ!」
チン「やっぱり間違いじゃったか…」
ケンスウ「冗談ですよ、お師匠さん」
チン「本当かのう…」
　疑惑の目でケンスウを見る。
ケンスウ「本当ですよ。なぁ、アテナ?」
アテナ「さぁ、どうかしらね」
ケンスウ「もぉ、アテナまでー」
　夕焼け空に笑い声がこだまする。その暖かい空気の中チンは思うのであった。
チン(儂が心配せんでも、まわりの環境に影響を受ける様なヤワな精神ではないようじゃな。あの子たちは儂の知らん間にどんどん成長していきよる。儂も年を取るはずじゃ。まぁ、修行の成果を見せてもらうとするか。じゃが、前回の様に、また妙な争いに巻き込まれなければよいがのう…)



自分たちの闘いが間違っていないか悩むアテナ。このチームもメンバー交替はなし

新女性格闘家チーム

主催者のちづるも加わって心機一転大会に参加する



神楽ちづる

プロフィール

格闘技：神楽流古武術（源流は八咫の鏡を守護する八咫流古武術）
誕生日：6月26日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB型
身長：168cm
体重：52kg
スリーサイズ：B85・H87・W84
趣味：寝ること。バイクレース（昨年度全日本GP総合8位）
好きな食べ物：辛いもの
得意スポーツ：バイクレース（趣味もかねている）
大切なもの：飼っている文鳥のチーちゃん
嫌いなもの：野蛮なこと

不知火舞

プロフィール

格闘技：忍術
誕生日：1月1日
年齢：21歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：164cm
体重：50kg
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽根つき（羽子板使用）
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：クモ

キング

プロフィール

格闘技：ムエタイ
誕生日：4月8日
年齢：24歳
出身地：フランス
血液型：A型
身長：175cm
体重：58kg
スリーサイズ：B86・W58・H85
趣味：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：野菜（ベジタリアン）
得意スポーツ：ビリヤード
大切なもの：この美貌かしら（笑）
嫌いなもの：不潔な男（ジャック）

ストーリー

イギリスのキングのバー〈イリュージョン〉に設置されているTVには、大会開催について神楽ちづるの会見が放送されていた。

ちづる「…すでに、各種メディアにより発表されているとは思いますが、キング・オブ・ファイターズ、97年大会を開催することを改めてここに報告させていただきます」

記者1「大会の規模の方はどうなるんでしょうか？」

ちづる「前回より規模の方は大きくなる予定です」

記者2「規模が大きくなると、前回のようなハプニングが起こった場合の対処が難しくなると思うのですが、その辺どうなんでしょうか？」

ちづる「前回以上に警備面も強化し、安全に大会がおこなわれるようにします」

記者3「96年大会では、決勝戦後ちづるさんも闘われてましたよね？ で、巷では今大会に参加するのではないかと噂になっているのですが、その辺はどうなんでしょうか？」

ちづる「それに関しましては、チーム等の詳細は決まっていませんが、参加するのは確かです」

ガヤガヤガヤ

記者4「参加目的は？」

ちづる「私も一応格闘家ですので、力試しをしてみたいと思いまして」

記者5「まだ決まってないとのことなのですが、誰と組むかの予定はありますか？」

ちづる「そうですね、名前はまだ申し上げられませんが、みなさんも知っている格闘家さんに交渉をする予定はあります…」

※

キング「ふーん、神楽も参加か…まぁ、関係ないけどね…」

キングはカウンターからその会見の放送を見ていた。すると、ウェイトレスのサリーが、手に何か持ちながらキングの元にきた。

サリー「キングさん、手紙がきましたよ。はい、これ」

キング「あぁ、ありがとう」

キング宛てに届いた一通のエアメール、送り主は「不知火 舞」と書いてある。

キング（舞から？ なんだろう）

とりあえず、キングは中身を見ることにした。

キング（航空チケット？）

中には、一通の手紙と日本いきの航空券が入っていて、その手紙には「キング・オブ・ファイターズの話があるので日本にきてください」というような内容であった。

キング（…なんか変だな。まぁいい、私も舞に話があるからいってみるか）

※

それから数日後、キングは日本にいた。

手紙に載っていた地図を頼りに着いた先は、ちょっとした喫茶店で、ガラス越しに舞が先にきて待っているのが見える。

舞「あ、お久しぶりです、キングさん」

キング「久しぶりだな」

舞「ところで、店の方は大丈夫なんですか？」

キング「あぁ、「サリー」と「エリザベス」に任してきた」

舞「あの双子のウェイトレスさんね。へーそうなんだ。でね、早速キング・オブ・ファイターズの話なんですけど。メンバーが集まりそうにないんです」

キング「香澄は？」

舞「それが、香澄ちゃんに連絡を取ろうとしたんですけど、またお父さんを探しにいくとかいって出ていっちゃったらしいんです」

キング「…は、はぁ…そうなんだ」

舞「ユリちゃんは、また組めなくなっちゃったみたいだし。色々と他の人にもあたってみたんですけど、全然ダメだったんですよ」

キング「そうか」

舞「それでね、今回、私出場するの辞めようと思うんです」

キング「めずらしいな。いつもはりきってメンバー集めてた舞が、あきらめるなんて」

舞「本当は出たいんですけど、メンバー集まりそうにないですから。今回もどうせアンディが3バカトリオで出場すると思うんで、応援しにいこうかなと」

キング「そうか、ちょうどよかった。私もね、今回辞めようと思うんだ」

舞「そうなんですか？」

キング「実は、夏に休暇を取ってジャンと旅行にいく計画なんだ。ジャンも今までずっとあぁだったからさ、一度も旅行に連れていったことがなかったんでね。それに、前回出場してから店が有名になっちまってさ、忙しくなったろ、だからせっかく元気になったのに、全然かまってやれなかったから…」

舞「なるほど…。ジャンくん喜んでるでしょ」

キング「いや、まだいってないんだ、まだ計画中なんでね」

舞「そっか。でも、こんなにすんなり決まるんだったら、電話の方が早かったね」

キング「そうだな。わざわざ飛行機のチケットまで用意してくれたのにな」

舞「へ？ チケット？ 何それ？」

キング「舞からの手紙に入ってたぞ」

舞「手紙？ キングさんからのは届いたけど…」

キング「いや、手紙なんて出してないが…」

女「私が2人をお呼びしたのです」

舞・キング「!?」

舞とキングが声の方に振り向くと、そこには数日前会見していた女性が立っていた。

女「お久しぶりです、キングさんと舞さん」

キング「あんたは…神楽ちづる…なるほど。やはりそうだったのか」

というと、自分宛てに届いた手紙を舞に見せた。

舞「これは…」

キング「この手紙と飛行機のチケットがついて送られてきた。どうも変だとは思ったんだ…どうせ、舞のところにも似たような手紙が届いたんだろ？」

舞「ええ。私もおかしいと思ったんですよ」

ちづる「ごめんなさい。こうでもしないときていただけないと思ったんで」

舞「まぁ、前回は大変な目にあったし」

キング「もし、あんたの名前が書いてあったら、きてたかどうか疑わしいのは確かだね。またわけの分からないごたごたに巻き込まれるのは、御免だからな。でも、こうして会ってしまった…どうせ、会見の時の話だろ」

舞「あぁ、メンバーの話ね」

ちづる「そうです。前回見せていただいたあなた方の力を見込んで、一緒に出ていただけないでしょうか」

舞「うーん…まぁ…私は別にいいんだけどね。キングさんは？」

と尋ねると、キングはしばらく考えていた様子であったが、次のように答えた。

キング「…他をあたってくれないかな。出たいのはやまやまなんだけど、今年はジャンにいい思いをさせてやりたいんだ」

舞「…じゃあ、キングさんが出ないのなら私も辞めておきます」

キング「舞…」

ちづる「そうですか…。一応、各会場にいくチケットは4人分用意させてもらおうとは思っているのですが…」

キング「4人分？」

ちづる「あなたの弟さんの分ですよ」

キング「ジャンの分？」

舞「あ、なるほど。これなら、ジャンくんと旅行をかねて参加できるってことね」

キング「…でもな…それに、ジャンはこんなので喜んでくれるのだろうか」

舞「ええ、闘ってるキングさんが誇りだっていってたんでしょ？ なら闘ってる姿を会場で見せてあげたら喜ぶんじゃないかな？」

ちづる「どうでしょう？ 出ていただけませんか」

キング「…」

舞「キングさん」

キング「…あぁ…分かった、出場するよ。その代わり、ジャンにいろんなところを見せてやるためにも、勝ち進んでもらわないと困るけどね」

舞「まかせといて下さいよ。めざすは優勝ですから」

キング「そうだな…。じゃあ、ちづるさんよろしくたのむよ」

舞「よろしくね」

ちづる「ええ、よろしくお願いしますね」



頻繁にメンバーが変化するチーム。香澄は'96のみ出場

'97スペシャルチーム

目的のまるで違う3人 それぞれの思惑を胸に秘め闘う



山崎竜二（やまざきりゅうじ）

プロフィール

格闘技：我流喧嘩空手
誕生日：[illegible]
年　齢：[illegible]
出身地：日本
血液型：A型
身　長：[illegible]
体　重：[illegible]
趣　味：ナイフコレクション
好きな食べ物：[illegible]
得意スポーツ：なし
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

ビリー・カーン

プロフィール

格闘技：[illegible]
誕生日：[illegible]
年　齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：[illegible]
身　長：[illegible]
体　重：[illegible]
趣　味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意スポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

ブルー・マリー

プロフィール

格闘技：コマンドサンボ
誕生日：[illegible]
年　齢：[illegible]
出身地：アメリカ
血液型：[illegible]
身　長：[illegible]
体　重：[illegible]
スリーサイズ：[illegible]
趣　味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意スポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

ストーリー

サウスタウンを一望できる唯一のビル、ギースタワー。椅子に深く腰かけ、いつもと変わらぬ風景をながめているギース。扉をノックする音が聞こえる。

ギース「入れ」

ビリー「失礼します」

ビリーが近づいてくる歩調にあわせるかのように、ゆっくりと窓に背を向けるギース。

ビリー「何かご用で?」

引き出しから何か招待状らしき封筒を取り出し、ビリーに差し出す。

ギース「読め」

封筒を受け取り開封する。

ビリー「へぇ。やるんですね、キング・オブ・ファイターズを」

ギース「うむ。ハプニングがあったにもかかわらず、興行的には成功を納めたようだからな。スポンサーがまた『ウマ味』にあずかりたくなるのも無理はない」

ビリー「出場なさるんですか?」

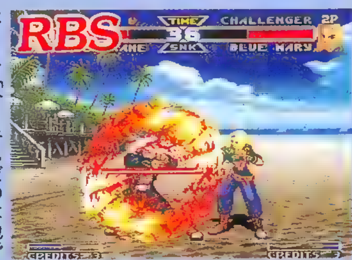
ギース「今回は見あわせることにした。私もそうそう暇ではないのでな」

ビリー「それでは…」



RBSでのマリーの超必殺技。KOFではどんな闘いをするのか

RBSでも超必殺技はこれ。新技は加わるか?



ギース「今日呼んだのは他でもない。お前に出場してもらう。出場者に少々気になる男がいてな…」

ビリー「そいつの調査をすればいいってことですね。やらせていただきます。で、気になる男というのは…、やはりテリー・ボガード?」

ギース「いや、違う。八神庵だ。いや、正確には八神が持つ力といった方がいいか」

ビリーの脳裏に忌まわしい記憶がよみがえる。かろうじて感情を押し殺すビリー。

ビリー「八神…庵! …しかし奴の操る力はオロチの力、それも亜流の…。そんな物をなぜ今さら…? オロチの力などもう興味がなかったのでは?」

ギース「奴の操る力、確かにオロチの亜流といっていいかもしれん。しかし前大会で見せた奴の狂気、あれは私が見たオロチにはないもの、いや、それ以上だった。その体自身にオロチの血を受けた男…。あの男、ひょっとすると相当に化けるかもしれん」

ビリー「混血ゆえの突然変異か…。なるほど、そういうことでしたら…。しかし、奴との因縁を考えたうえで俺をご指名になったのですか。ともすれば奴を…殺しますよ、俺は」

ギース「かまわん…。それで死んでしまえばそこまでの男だ」

ビリー「分かりました、そういうことでしたら。ところで、誰と組めばいいのですか?」

口元だけをゆるませ、ビリーを凝視するギース。

ギース「一人は山崎竜二。もう一人はブルー・マリーだ」

ビリー「山崎にブルー・マリー? そいつはまた…」

ギース「山崎にも少々興味があってな…。だがお前が調べる必要はない。ダミー会社を通じてそっちの調査はブルー・マリーが勝手にやってくれるだろう。お前は八神に専念すればよい」

ビリー「山崎に何の興味が…」

ギース「フッ、会えば分かる、会えばな…。奴の居場所は分かっている。出ていく前にホッパーに確認しておけ」

ビリー「承知しました。それでは早速に…」

退室するビリー。席を立ち再び窓に視線を移すギース。

ギース「思いの他面白いものになりそうだな、今大会も」

※

道場。道着を着た男たちが何者かを囲んで立っている。そこから少し離れた、道場の中が見渡せるところにビリーが立っている。

ビリー『もうはじまってるようだな』

何の言葉をかけるでもなく、道着の男が囲みの中心にいる男につかみかかる。

ビリー『駄目だな、あんな間合いじゃ思うつぼだ…』

つかみかかろうとした男がいきなりふっ飛ばされる。他の男たちには何が起こったか分からない。考える間もなく、幾重にも重なった鮮やかな炸裂音が響く。次々とふっ飛ばされる男たち。

ビリー「…“蛇使い”のな」

男たちが築いていた『壁』が瞬時になくなり、その中心に一人の男が現れる。

ビリー「山崎竜二か…、あいつのどこにギース様の興味を引くところが…?」

考えながら状況を注視するビリー。ダメージが浅かったのか一人の男がすかさず山崎に組みついていく。山崎の顔に焦りはない。

男「貴様ぁ、ただではおかん…! な!」

にやつく山崎。男の腹にはいつの間にかヒ首が突き立てられている。静観するビリー。

ビリー「どう見たって、タチの悪いチンピラってだけだぜ」

ヒ首を突き立てられた男が呻く。

男「ひ…卑怯…な…」

山崎の顔がさらににやつく。

山崎「卑怯だぁ? おいおい、スポーツじゃねンだぜ? ハナからケンカのつもりだったんだがな…」

ヒ首を動かし、さらに腹をえぐる。苦悶の悲鳴をあげる男。山崎の低い声。

山崎「…俺ァよ」

崩れ落ちる男。面倒臭そうにヒ首を収める山崎。いつの間にかビリーが道場に入ってきている。気配に気づく山崎。

山崎「…! 何だ、ギースんとこの飼犬か。何の用だ?」

ビリー「たいそうな暴れ方だな。こんなところでどんちゃん騒ぎたぁ、よっぽどヒマを持てあましてるってことか?」

山崎「何をいってるのか分からンぜ。それとも何か? お前もこんな風になりたいってか?」

ビリー「ハッ! ジョークはやめてくれよ。俺がお前に負けるってのか? ありえんな。賭けてもいいぜ」

山崎「てめぇ、本当にケンカを売りにきたのか? あン?」

ビリー「まあ話を聞けよ。今日きたのはケンカじゃない、ビジネスが目的だ」

山崎「ビジネス? なンだよ、そりゃ?」

ビリー「近くキング・オブ・ファイターズが開催される。それに参加し、優勝する。それだけだ」

山崎「キング・オブ・ファイターズだぁ? フンッ、ヒマ人の格闘大会じゃねぇか。興味はねぇなぁ。ま、他をあたれ…!?」

不意に足をつかまれる山崎。見るとさっきの男が足にしがみついている。今までになかった残酷な笑みを浮かべる山崎の顔。

山崎「ク・ク・ク、そ・う・こ・な・く・ちゃ・なあッ!」

瞬時にしてあがる血しぶき。狂気とも悲鳴ともとれる絶叫をあげる山崎。ビリーの背中を冷たいものが伝っていく。

ビリー『何だってんだ? さっきとはケタ違いの殺気だぜ…!!』

一瞬、ビリーの脳裏をよぎるギースの台詞。『会えば分かる、会えばな…』

ビリー『そうか…、そういうことか』

山崎「いくらだ…」

山崎の呼びかけにふと我に返る。

ビリー「何だ?」

山崎「いくら出すんだっていってンだよ。気が変わった…、出てやるぜ、キング・オブ・ファイターズによォ!」

ビリー「優勝賞金のさらに倍額だ」

山崎「忘れンな…」

一人道場を立ち去る山崎。しばらくして後ろから女が声をかけてくる。

マリー「面白い話になってきたみたいね。私も一口乗せてくれない?」

ビリー「てめぇか。何のつもりだ?」

マリー「別に…。ちょうどいいひまつぶしはないかって網を張ってたら、その網にあなたたちが引っかかってきたってだけよ」

ビリー「…ヘッ、ま、いいだろう。ちょうど人数もそろうことだしな。好きにするがいい」

道場を出ていくビリー。すれちがいざまにマリーが声をかける。

マリー「ありがとう。そうさせてもらうわ」

道場を出るとビリーの横に車が追いついてくる。すかさずそれに乗り込み、何者をも寄せつけないかのごとく目をつぶる。

ビリー「メンツはそろった。ヘッ、俺としたことが、こんなことで興奮してるぜ。待ってろ、八神 庵。必ずしとめてやるぜ!」

道場。『積み上げられた』男たちをじっと眺めているマリー。

マリー『なんとかターゲットとは接触できたわ。けど、この依頼なんだか匂うわね。山崎と同時にクライアントの方も調べておく必要がありそうだわ』

八神庵（やがみいおり）

オロチの力に取り込まれた庵
大会で京の命を奪うために…



プロフィール

[illegible]

ストーリー

雨の降りしきる騒がしい街中を、男が傘もささず歩いている。赤い髪、赤いボンテージパンツ…。一見して、バンドマンであるというのが分かる。
だが、その男には外見からは到底いい切れぬ、何かがあった。その男のかもしだす雰囲気にただならぬものがあったからである。全身ずぶぬれであっても男の目はらんらんと輝いている。妖しく光るその瞳は、何を見ているのだろうか…。

※

ふと、男は大型の液晶ビジョンの前で立ち止まった。
「…恒例のキング・オブ・ファイターズ97年度参加者は、以下の通りです」
「……」
男は立ち去ろうとした。
しかし、そのあとの放送を聞いて立ち止まった。
「…日本チームは草薙 京、二階堂紅丸、大門五郎選手が出場します。なお、シード選手として、八神 庵選手が…」
「!?」
自分の名前を呼ばれて男は苦笑した。
「ククッ、神楽、あの女の差し金か…。そうか、京…貴様もまたあのくだらん大会に出場するのか…」
男はそうつぶやきながらその場を離れた…。

※

渦巻く憎しみが男の心を締め上げてきた。快楽にも似た憎しみが全身をきしませる。
憎悪憎悪憎悪憎悪憎悪憎悪…。
憎憎憎憎憎…。
「ぐおお…」

※

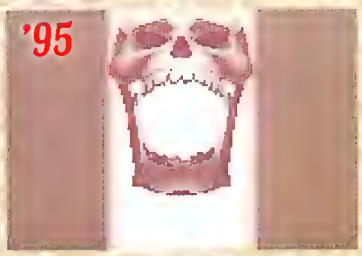
男はうめいていた。
「クスクス…」
どこからか、笑い声が男の耳に入ってきた。
「誰だ…」
「庵…まだ京を倒せないようね…クスクス…」
暗闇から光る目が浮かびあがってきた。
「フンッ、お前たちか」
それはいつのまにか男の足元に近づき、うごめいていた。女が2人。見慣れた顔だった。奇妙なことに女たちは裸で地をはいまわっていた。そのヌラヌラと動くさまは、まるで蛇そのものだった。
「ククッ、死にぞこないか…」
「クスクス…その程度で倒れているようでは、とても京には…」
「だまれえいっ!」
ブオッ!
闇払いが地をかけた。だが、蒼き炎はその者たちを素通りした。
「クスクス…庵…また会いましょ…その時は…」
女たちはそういい残すと、暗闇に消えていった。
「クックックッ、京! 貴様のおかげで化け物まで見えるようになったぞ!」
男は叫んだ。
「京────!」
ガバッ!
男はベッドから起きあがった。
「ゼー…ゼー…」
あたりを見まわす。何もない部屋。そう、部屋にはベッド以外何もなかった。いつもの何もない空虚な部屋…。
「…夢…ごっ、ゴフッ」
男はせき込んだ。口元にやった手を見ると、血が飛び散っていた。その血をふくのも面倒だといわんばかりに、そのまま男は横になった。そしてしばらく薄汚れた天井を見つめていた。
「フッ、京、貴様と俺の運命…どちらが、先に倒れるか…」
男は薄笑いを浮かべた。
「フハハハッ! 京! お前の声! お前の顔! そう、この世の誰よりも!! この世界で最も憎いのはお前だ! 京! 俺の願いはただ一つ! 貴様を殺すことだけだ!! ハアッハッハッハッ!!」
男は笑っていた。
その哀しげな笑い声は部屋中に満ちあふれ、いつまでも続いていた。



オロチの血を引くものの、庵自身に興味を持ちはじめるマチュアとバイス



オロチの血は庵ですら取り込んでしまった



ルガールが滅ぶ時に出現する謎のドクロ。マチュアの超必殺技でも出る。はたして…?

オロチ一族の系譜

ここで八神 庵と関係の深い、KOFシリーズの鍵を握るオロチ一族と、KOF出場戦士たちとの関係を紹介していこう。
オロチ一族は長を筆頭に、八傑集(四天王)といった人物によって構成されている。
現在判明しているのは、四天王のゲーニッツと八傑集のマチュア、バイスの3人。
マチュアとバイスは、オロチの力の一部を手に入れたルガールを監視するために秘書として潜り込んでいた。
そもそも物語の発端は、オロチの力を封印していた神楽ちづるの双子の姉が、ゲーニッツによって殺されたことによる。この事件によってオロチを封印していた力が弱まり、オロチの力が僅かながらも解放されてしまう。
そのオロチの力に目をつけたのが「KOF'94」「KOF'95」のラスボス、ルガール。ルガールはオロチの力を自らの肉体に取り入れ、最強の存在になることを望んだ。しかしルガールは、強大なオロチの力を制御することができずに自ら滅んでしまう。
その後、徐々に、そして確実に解放されつつあるオロチを再び封印するために、神楽ちづるはオロチを倒す能力のある者を探そうと模索する。その結果「キング・オブ・ファイターズ」を主催し、優れた力を持つ者を集めることを思いつく。
その中には「オロチを倒す一族」草薙家の末裔たる草薙京と、「オロチを封じる一族」八尺瓊家の末裔になる八神庵の2人も混ざっていた。
オロチを封じる宿命を持ちながら、本来味方であるはずの草薙 京の命を奪うために生きている八神 庵。
そもそも八神家は過去に草薙家から分かれた血筋であったが、オロチと血の契約を結び、その後八神家を名のり草薙家と対立するようになった。
庵にもその血は引き継がれており、「KOF'96」でオロチの力に取り込まれ自我の崩壊を引き起こしてしまう。そして、チームとしてともに出場していたマチュアとバイスを殺してしまったのだ。
オロチを倒す宿命を持つ草薙 京。「KOF'96」開催直前に、オロチを倒す力を持つ草薙の血を恐れたゲーニッツに野試合で敗れてしまう。
その場では不覚を取ったものの、その後本試合で決勝まで進み、そこで「封印を護る一族」八咫家の末裔神楽ちづると出会う。そして草薙、八神、八咫、それぞれの使命を教えられる。
「KOF'96」でゲーニッツが消えたあと、神楽ちづるはこう語っている。「真実の闘いはここからはじまる」と。
オロチ一族最後の敵が「KOF'97」に待ち受けているのであろうか?



徹底大研究 餓狼伝説シリーズ！

狼たちの真の魅力と秘密に、NF編集部独自の見解で迫る！

ネオジオ格闘シリーズの中で最初に登場した餓狼伝説シリーズ。現在6作品まで発売されていてネオジオゲーム中１番の長寿シリーズでもある。

しかも、作品ごとに多様に変わるゲームシステムや、個性的なキャラクターに支えられ、その人気は今だ衰えを知らない。

そこで、徹底大研究シリーズ第３弾では、この〝餓狼伝説シリーズ〞をお送りしよう。

ネオジオ格闘ゲームの大御所ともいうべきこのシリーズの魅力と人気の秘密を、NF編集部独自の観点から探ってみたぞ！

解析／ジェイケイ、修羅騎士　鷹、モリスケ、蒼炎闘士ゆーち、DSP-たろりん

餓狼伝説 〜宿命の闘い〜

ネオジオ格闘ゲームの元祖 2人同時プレイが可能！

ネオジオ初の格闘アクションゲームとして登場した記念すべき作品。ギースとボガード兄弟の闘いがはじまったのもこの時からなのだ。

使用可能キャラは、テリー、アンディ、ジョーの3人だけ。ビリー、ダック、タンなども敵として登場していたが、自分で使うことはできなかった。

ボーナスステージで必殺技コマンドが分かったり、CPU戦で2人協力プレイができるなど、今となっては懐かしいシステムもあった。



2人で攻撃。でも飛び道具は味方にも有効だった…

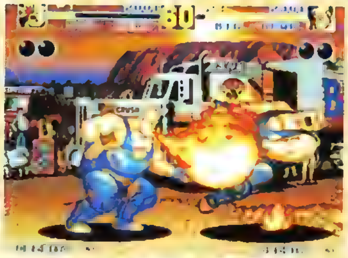
餓狼伝説2 〜新たなる闘い〜

プレイキャラが8人に！ 超必殺技や避け攻撃も登場！

『龍虎の拳』につづく100メガショック・シリーズ第2弾！

使用できるキャラもキム、舞、チン、ビッグ・ベア、十平衛の5人が加わり8人に増えた。

システム面は、攻撃に強弱がつけられるようになったりラインの移動が任意でできるようになった他、今となっては格闘ゲームにかかせない存在となった超必殺技や避け攻撃なども登場した。また、この作品までボーナスステージが存在している。



グラフィックはまだ地味だったけどね

餓狼伝説スペシャル

連続技が加わって 対戦色が大幅にアップ！

死んだはずのギースや、タン、ダックが復活、前作で敵として登場した三闘士とクラウザーもプレイキャラとして登場！　また、龍虎の拳のリョウ・サカザキもゲストキャラとして登場するなど、まさにスペシャルといった感じ。

システム的には『餓狼2』をベースにバージョンアップしたもの。ただし、連続技が加わったことにより、ゲームのテンポは格段によくなった。

舞の胸が揺れはじめたのもこの作品からである。

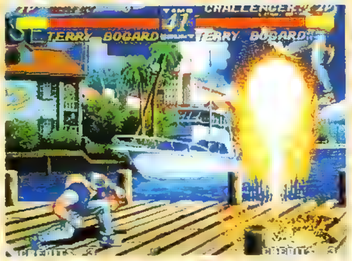


リョウの虎煌拳が異常なまでに強かったのだ

餓狼伝説3 〜遥かなる闘い〜

使用キャラが一新！システム的にも大幅に変化！

ボブ、マリー、ホンフゥ、双角の新キャラ4人と、山崎、秦兄弟といった新たなボスが加わり、秘伝書を追うというストーリー的にも大きな変化があった作品だった。
　システム的にも、前作の2ラインバトルがさらなる進化を遂げ、攻防が可能なスウェーラインに！　また投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技の新しいシステムや、一定条件で使用可能となる潜在能力などが加わった。



すべてにおいて変更があった作品だった

リアルバウト餓狼伝説

リングアウトシステムで緊張感ある闘いが特徴！

前作にいたキャラはそのまま、新たにボスキャラだった山崎、秦兄弟と、復活キャラとしてビリー、ダック、キムの3人が登場した。
　システム面では、コンビネーションアーツがコンビネーションアタックに変化。新たにリングアウトシステムが導入され、緊迫感のあるゲーム展開が特徴的だった。前作に続いてバトルラインが3ラインだったのも特徴のひとつ。また、超必殺技や潜在能力も使いやすく改良された。



自分で壊しといて落ちていく時は悲しかった記憶が…

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

隠れキャラが多数登場！システムもますます充実！

チン、タン、ローレンス、クラウザー、ナイトメア・ギース、さらに4人の裏キャラも登場し、全24キャラの使用キャラ数が大幅に増えたシリーズ最新作！
　システム面ではダウン回避、ブレイクショットが加わったり、バトルラインが2ラインになったりとますますパワーアップ！　また前作のリングアウトがコーナーバトルに変化。画面端の障害物を壊す時のアクションが楽しみのひとつにもなった。



CD版ではさらに達人も登場したんだよね

登場キャラ一覧

[illegible]	○	○	○	○	○	○
[illegible]	○	○	○	○	○	○
[illegible]	○	○	○	○	○	○
[illegible]	×	○	○	○	○	○
[illegible]	○	×	○	×	○	○
[illegible]	○	×	×	×	×	×
[illegible]	○	×	×	×	×	×
[illegible]	○	×	○	×	×	○
[illegible]	○	×	×	×	×	×
[illegible]	○	○	○	×	○	○
[illegible]	×	○	○	×	○	○
[illegible]	○	×	×	×	×	×
[illegible]	×	○	○	×	×	×
[illegible]	×	○	○	×	×	×
[illegible]	×	○	○	×	×	○
[illegible]	×	○	○	×	×	×
[illegible]	×	○	○	×	×	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	×	×	○	○	○
[illegible]	×	○	○	×	×	○
[illegible]	○	×	○	○	○	○
[illegible]	×	×	○	×	×	×

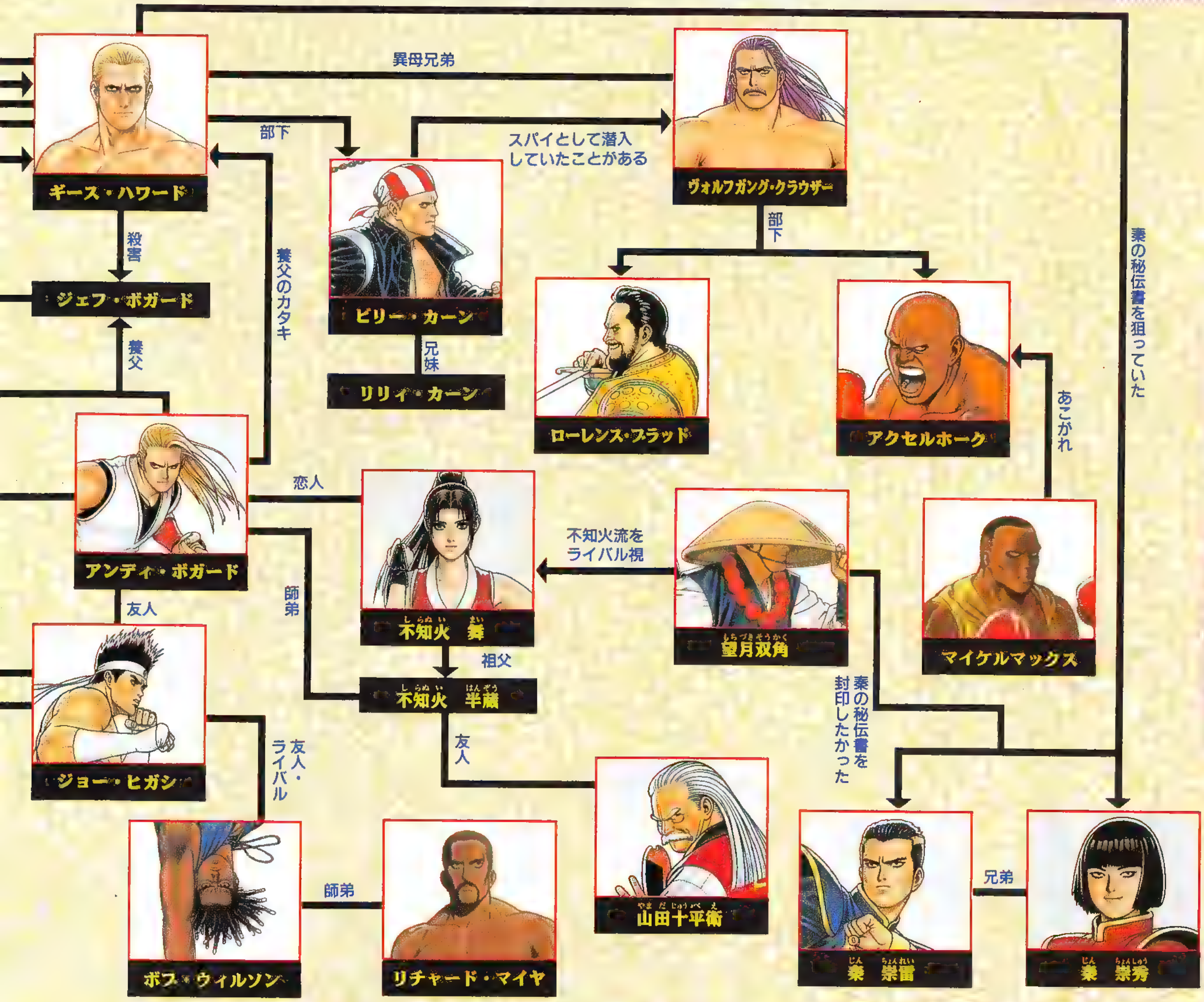
※表中の○は、その作品に登場するキャラを表しています。

キャラ別声優一覧

[illegible]	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし
[illegible]	橋本潤	橋本潤	難波圭一	難波圭一	難波圭一
[illegible]	生瀬勝久	生瀬勝久	檜山修之	檜山修之	檜山修之
[illegible]	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥
[illegible]	―	マイケル・ビアード	―	コング桑田	コング桑田
[illegible]	―	逆木圭一郎	―	―	中井重文
[illegible]	生瀬勝久	生瀬勝久	―	―	山西惇
[illegible]	橋本さとし	橋本さとし	―	橋本さとし	橋本さとし
[illegible]	竹田団吾	竹田団吾	―	―	―
[illegible]	竹田団吾	竹田団吾	―	―	―
[illegible]	橋本潤	橋本潤	―	―	中井重文
[illegible]	マイケル・ビアード	マイケル・ビアード	―	―	―
[illegible]	生瀬勝久	生瀬勝久	―	―	有田洋之
[illegible]	―	―	B.J.LOVE	B.J.LOVE	B.J.LOVE
[illegible]	―	―	森川智之	森川智之	森川智之
[illegible]	―	―	生駒治美	生駒治美	生駒治美
[illegible]	―	―	森川智之	森川智之	森川智之
[illegible]	―	―	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣
[illegible]	―	―	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣
[illegible]	―	―	山口勝平	山口勝平	山口勝平
[illegible]	―	―	山口勝平	山口勝平	山口勝平
[illegible]	―	生瀬勝久	コング桑田	コング桑田	コング桑田
[illegible]	マイケル・ビアード	マイケル・ビアード	―	―	B.J.LOVE
[illegible]	―	臼井雅基	―	―	―

※餓狼伝説の声優は不明です。

餓狼伝説相関図



餓狼伝説中毒度チェック

本編にいく前にあなたがどのくらい餓狼シリーズにハマっているのかをチェックしたいと思います。

チェックの仕方はいたって簡単！　表に掲載してある質問を見て、自分に当てはまるじゃん！と思った項目を数えていき、その合計数を診断結果で確認すればいいだけ。

今回は、実業家でありながら太極拳の実力者というチン・シンザンさんに診断してもらいましょう！

●ジョー・ヒガシのパンツを見るだけで、それがどのシリーズの物がわかる。

●真冬に舞やジョーのコスプレをすることも平気、または事実やっている。

●ギースの秘書であるリッパーとホッパーの区別がつく。

●他の格闘ゲームをやっていても、ついライン移動をしようとしてしまう。

●「餓狼伝説」でライジングタックルを出そうとして、説明書通りに入力してジャンプばっかりし続けたことがある。

●ネオジオといえば餓狼シリーズが1番だと信じている。

●ギースに会うために『龍虎の拳　2』も死ぬほどプレイした。

●餓狼伝説の全シリーズの裏技（ボスキャラ使用コマンドとか）をすべて網羅している。

●サウスタウンを地図で捜したことがある。

●KOFをやる時にもついつい餓狼キャラでチームを組んでしまう。

●舞のスリーサイズが微妙に変化していることを知っている。

●高いビルを見る度に「ギースタワー」を思い出してしまう。

●餓狼伝説シリーズの全作品の家庭用ソフト（ロムorネオジオCD）を持っている。

●餓狼伝説に関係あるグッズはとりあえず集めないと気がすまない。

●ヌンチャクをつい買ってしまった。

●どういうわけか棒を持つと振りまわしたくなる衝動にかられる。

●「OK！」が口癖だ。

●「金髪」といえば、「赤い帽子」が1番似合うと思う。

●餓狼伝説1～3のサブタイトルもちゃんと覚えている。

●餓狼伝説がなければ今、自分は格闘ゲームをやっていないといっても過言ではない。

●餓狼伝説シリーズのシステムの移り変わりを細かく説明できる（もちろんカンニング不可）。

●劇場アニメ版の餓狼伝説を映画館に見にいった。

●カラオケに行くと「夜明けのレジェンド」を必ず歌ってしまう。

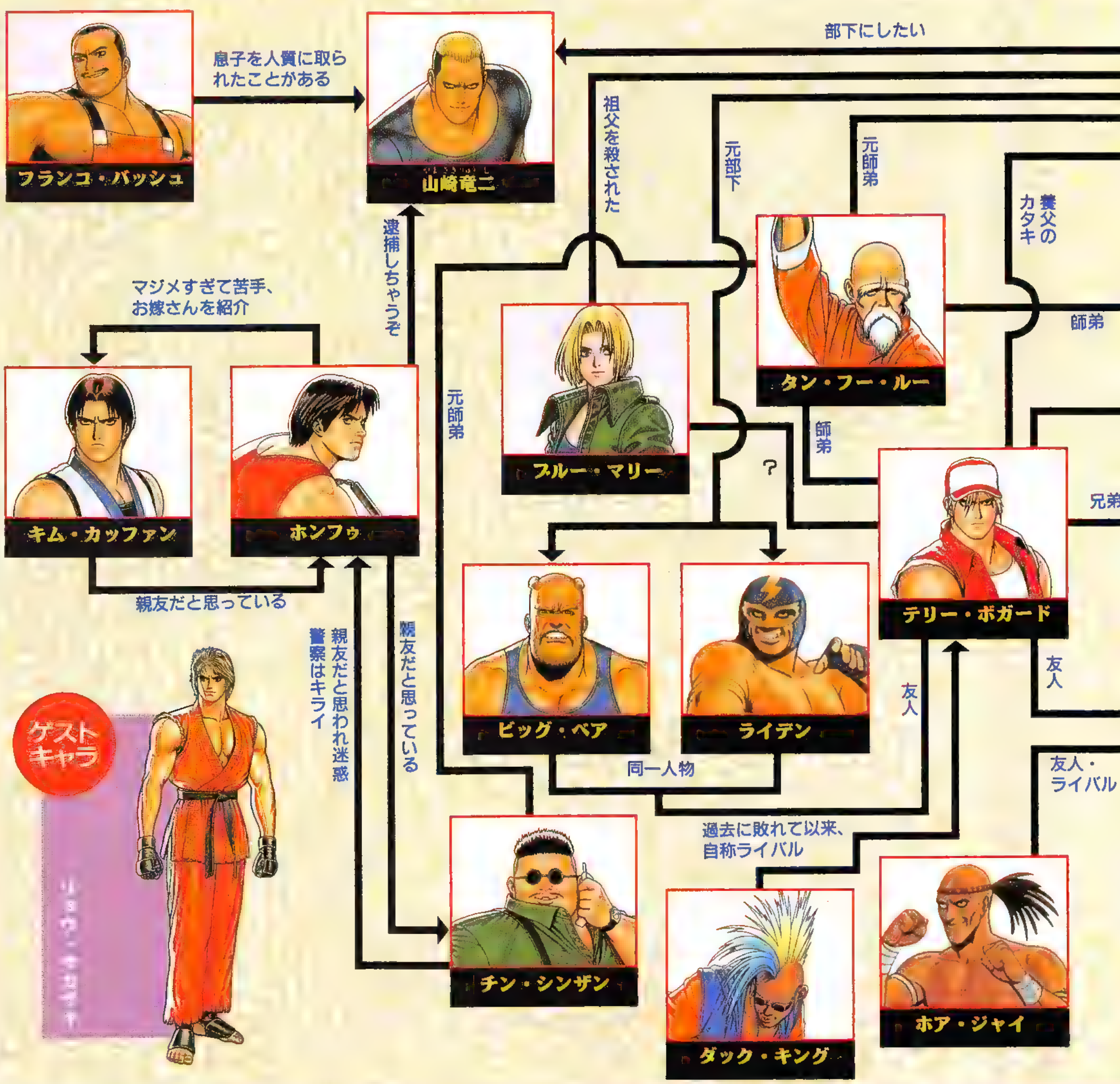
●餓狼伝説の登場キャラ（非プレイキャラも含む）を全員あげられる。

●テリーに憧れてフリーターになった。

プレイヤーキャラプロフィール

①格闘スタイル／②国籍／③誕生日／④身長／⑤体重

●テリー・ボガード
①マーシャルアーツ／②アメリカ／③3月15日／④182cm／⑤82kg
●アンディ・ボガード
①骨法／②アメリカ／③8月16日／④171cm／⑤67kg
●ジョー・ヒガシ
①ムエタイ／②日本／③3月29日／④180cm／⑤71kg
●不知火　舞
①不知火流忍術／②日本／③1月1日／④165cm／⑤46kg
●ブルー・マリー
①コマンドサンボ／②アメリカ／③2月4日／④168cm／⑤49kg
●望月双角
①正伝無道流武術／②日本／③7月3日／④176cm／⑤86kg
●ボブ・ウイルソン
①カポエラ／②ブラジル／③5月15日／④184cm／⑤84kg
●ホンフウ
①クンフー／②イギリス（香港）／③8月21日／④176cm／⑤78kg
●フランコ・バッシュ
①キックボクシング／②アメリカ／③9月16日／④195cm／⑤115kg
●山崎竜二
①我流喧嘩空手／②日本／③8月8日／④192cm／⑤96kg
●秦崇秀
①帝王拳／②中国／③6月6日／④170cm／⑤不明
●秦崇雷
①帝王拳／②中国／③6月6日／④170cm／⑤不明
●ダック・キング
①マーシャルアーツ／②アメリカ／③2月2日／④179cm／⑤62kg
●キム・カッファン
①テコンドー／②韓国／③12月21日／④176cm／⑤78kg
●ビリー・カーン
①棒術／②イギリス／③12月25日／④179cm／⑤77kg
●チン・シンザン
①大極拳／②台湾／③8月10日／④160cm／⑤130kg
●タン・フー・ルー
①八極聖拳／②中国／③4月14日／④163cm／⑤46kg
●ローレンス・ブラッド
①我流マタドール殺法／②スペイン／③9月4日／④195cm／⑤95kg
●マイケル・マックス
①ボクシング／②アメリカ／③9月17日／④176cm／⑤93kg
●リチャード・マイヤ
①カポエラ／②ブラジル／③2月22日／④185cm／⑤79kg
●ホア・ジャイ
①ムエタイ／②タイ／③6月24日／④181cm／⑤70kg
●ライデン、ビッグ・ベア
①レスリング／②オーストラリア／③3月3日／④202cm／⑤210kg
●アクセルホーク
①ボクシング／②アメリカ／③6月13日／④196cm／⑤125kg
●山田十兵衛
①柔 道／②日 本／③7月7日／④156cm／⑤50kg
●ヴォルフガング・クラウザー
①総合格闘術／②ドイツ／③不明／④200cm／⑤145kg
●ギース・ハワード
①古武術／②アメリカ／③1月21日／④183cm／⑤不明



餓狼中毒度チェック診断結果



中毒度100%（25）
すごいでしゅ!! その力があれば世界最強も夢じゃありましぇん！ 私と組んで金儲けしましぇんか？

中毒度90%（20〜24）
なっ、なかなかやるでしゅね！ でも、本当に惜しいでしゅね。あともう少し努力しゅるでしゅ！

中毒度75%（13〜19）
ちょっとは分かってるようでしゅね。だけど、まだまだ力不足でしゅね。

中毒度50%（6〜12）
じぇんじぇんまだまだでしゅ！ もっといろいろ勉強してほしいでしゅね。

中毒度25%（0〜5）
あなたは本当に「餓狼」をぷれいしたことがあるんでしゅか？ 信じらんないでしゅね。帰っていいでしゅ！



餓狼伝説®

SNK／55M
カセット版：1991年12月20日発売　23,800円
CD版：1994年9月9日発売　5,800円

ストーリー

1981年。ストリートファイトのチャンプ、ジェフ・ボガードが暴漢に襲われ、壮絶な死を遂げた。それが悪名高いギース・ハワードの仕業だということは誰の目にも明らかだったが、彼の金の力と暴力に立ち向かえる者は誰一人としていなかった。

それから10年後。強力なコネクションで悪事の限りを尽くしたギースは、街をも動かすほどの人物となっていた。その力は議会はおろか、警察でさえも手出しできないほど強大なものであった。

こうしてギース・ハワードは、金と暴力の暗黒街、サウスタウンを誕生させたのだ。

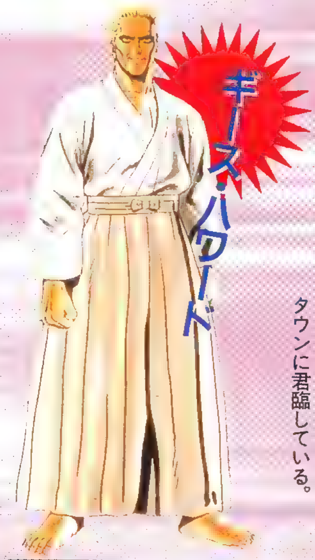
そんなサウスタウンに、年に一度世界各国から最強を自負する武道家たちが集う。世界最強のファイターを決める武闘会、〝キング・オブ・ファイターズ〟が開催されるのである。

表向きには格闘技の祭典ということになっているこの武闘会だが、実は主催者のギース・ハワードが私腹を肥やし、自分の抱える殺し屋たちの名を売るためのショーなのだ。

そんな彼の前に、2人の青年（10年前、ギースの手によって養父を殺された兄弟、テリー・ボガードとアンディ・ボガード）が現れた。

ギースへの復讐を誓い合い、それぞれ違う道を歩んだ兄弟が、10年の厳しい修行を経て、因縁のこの街に戻ってきたのだ。ギースの開催する〝キング・オブ・ファイターズ〟に出場し、父の仇であるギースを葬るために。

各国の猛者たちの集う最強の武闘会を舞台に、狼たちの宿命の闘いが今はじまろうとしていた。



BOSS

サウスタウンの貧しい家庭に生まれ、幼い頃から金と暴力の力を見せつけられて育った彼にとって、信じられるものは自分の体ひとつだけだった。

そのため〝サウスタウンのすべてを手に入れる〟という野望のために己の拳を振るい、影の支配者としてサウスタウンに君臨している。

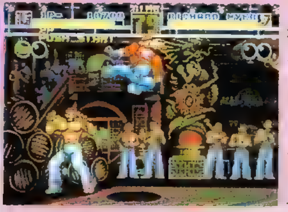
システム

Aボタンでパンチ、Bボタンでキック、Cボタンで投げを出すことができるが、Dボタンは使用しない。攻撃は弱や強といった区別をしないので、通常技の種類が非常に少ない。また、投げは相手につかみかかるモーションがあるため、相手が投げ間合いにいない場合は空振りポーズになる。

餓狼シリーズではお馴染みの2ラインを使ったシステムも採用しているが、自分から別ラインへ移動することはできず、CPUが移動した時のみ追いかけるように移動することができる。対人戦では移動することができないのだ。

さすがに昔のゲームなのでキャンセルといったテクニックは使えないが、このゲームは各キャラクターの持っている必殺技の威力がハンパじゃないのでまあいいでしょう。

最後に、アンディとジョーの2人は空中で必殺技を出すことが可能。いきなり着地して必殺技が出るので、知らない相手に出せばかなりの動揺を誘えるぞ。


2ラインだけど自分から移動できないのであまり意味が…


いきなり地上に着地して必殺技が出る。バグっぽいけどね


おもむろに跳び込んで必殺技のコマンドを入力すると…


ライジングタックルは若干早めに↑を入れるのがポイント

テリー

通常技ではソバットといったテリーっぽいものがあり、必殺技もパワーウェイブやバーンナックルといった今でも健在なものが使える。中でもクラックシュートは移動速度が速いので見切られにくく強いが、普通に立っている状態からだと出しにくいので、しゃがみキックなどの通常技を空振りしてからコマンドを入力するといい。

アンディ

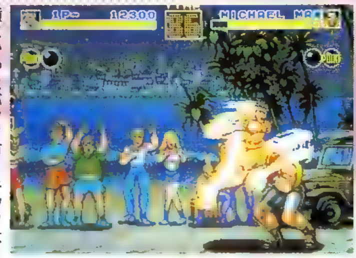
アンディは斬影拳のキレが非常に鋭い。移動スピードが異様に速いうえにスキも小さいので、ひたすら連発しているだけで超強力なのだ。だから無敵時間のない昇龍弾や、出の遅い空破弾といった他の必殺技を無理して使う必要はないというわけ。


CPU戦はおろか対人戦までお世話になるスグレモノ

ジョー

ジョーはまだバカっぽいところが見られないナイスなムエタイ青年である。しゃがみキックはスライディングになっているが、相手のジャンプ時以外ダウンは奪えないのであまり使えない。対空技として知られているタイガーキックは、スラッシュキックのような突進技になっているので注意。

また、ジョーは起き上がった直後になにかしら技を重ねられるとなぜかガードできないので、対人戦で使うのはやめておいた方がいい。


横にかっとぶタイガーキックは一応多段ヒットするぞ

キャラクター紹介

ワンポイント敵キャラ紹介

●リチャード・マイヤ

カポエラを使うニヒルなおっさん。のちに出てくるボブの師匠である。くるくるまわりながらの妖しい蹴り技は対応しづらいぞ。

●マイケル・マックス

今作のみ登場のボクサー。ジョーのハリケーンアッパーと同じグラフィックのトルネードアッパーを撃ってくるが、関連はないだろう。

●ダック・キング

髪形がスゴイことになっているが、ローリングアタックはしっかり繰り出してくる。ブレイクスパイラルはさすがに持っていないようだ。あたり前か!?

●タン・フー・ルー

ボガード兄弟の師匠であるタンは、体力が減ってくるとムキムキじいちゃんに変身する。さらに体力が減ると再び縮んでしまうのもポイントだ。

●ライデン

巨体のプロレスラー。異様に広い投げ間合いや判定の大きい毒霧は驚異。次回作では覆面を取り、ビッグベアとして再登場する。

●ホア・ジャイ

ジョーと同じムエタイ使い。体力が減ると観客から投げ込まれた酒を一気に飲み干し、真っ赤になって必殺技を連発してくる。

●ビリー・カーン

初代ビリーは、なんと持っている六角棍を投げてくる。しかも棍は壊れてしまい、リッパーが新しい棍を投げてよこすまでガードに徹するのだ。面白い。


ドリンクすると体が真っ赤に。酔えば酔うほど強くなる?

●ギース・ハワード

当て身や投げ烈風拳を使いこなす最後のボス。倒すと超高層のギース・タワーから落下するので死んだと思われたが、実はちゃっかり生きており、続編の餓狼SPで再び登場する。


このガードポーズがお茶目。必殺技でけずりまくるといい

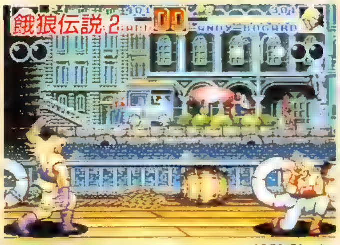
こんなトコにあんな人が!? その1

ビリーステージにはギースの部下、リッパー&ホッパーが！　リッパーはビリーの落とした棒を投げてよこすのだ。ごリッパー！　なんちて。



中央にいるのがリッパーだ。手助けごくろうさん！

アンディステージにはテリー兄ちゃんと舞がいるぞ（ちなみに餓狼SPにもいる）。それとなにやらバイクに乗ってる大きめのタン先生も!?



実はキムステージにもバイカータン先生らしき人はいるぞ

ちょっといい話

ジョーのスラッシュキックは普通なら相手方向にかっ飛んでいくけど、相手が裏回りぎみに跳び込んできた時にタイミングよく出すと、蹴りを出しながら後方にかっ飛んでいくぞ。しっかり攻撃がヒットし、見た目も面白いので家にロムがある人は試してみよう。テリーのバーンナックルやアンディの斬影拳ではできない、ジョーだけのテクニックなのだ。


逆にかっ飛んでいくので笑える。協力が必要だけどね

また、このゲームのCPUは起き上がりに攻撃を重ねるとひたすら食らい続けるので、一度ダウンさせたら突進系の必殺技を重ね続けるだけで楽勝で勝ち進めるぞ。今になってエンディングが見たくなった人はアンディで斬影拳を重ねていればいいですじゃ。これは、ジョーが重ねられた技をガードできないのと同じ原理だと思われる。ただし、ラスボスのギースは当て身で返してくるので、重ねても返されてしまうぞ。



餓狼伝説2®

SNK／106M

カセット版：1993年3月5日発売 28,000円

CD版：1994年9月9日発売 6,800円

ストーリー

サウスタウンを支配する男ギース・ハワード。彼の野望はとどまるところを知らず、今やその矛先は世界へと向けられていた。現にギースの存在は世界中の人々に知られ、彼の誇示する権力に恐れをなす者もいるほどである。

しかしギースは、世界に乗り出すことにためらいを感じていた。絶大な自信家、ギースの判断を鈍らせるほどの大きな壁として、ギースを圧迫する男が存在していたからだ。

部下の無残な姿とともに、一通の脅迫状がギースのもとに届けられた。…かつてサウスタウンを手に入れようとした時、悠然と立ちはだかったジェフ・ボガードよりも強く、そして残忍な男…。

自らを暗黒の帝王と称する謎の男は、その闇を支配する拳で、ギースの世界戦略を密かに、そして異様な重圧を持って阻んでいるのだった。

しかし、ギースはジェフの息子たちによって倒され、天はギースと謎の男の両雄が相まみえることを嫌うかのように決着をつけてしまった。

月日が流れたある日――

テリーはいつものようにトレーニングジムで汗を流していた。そこへ一通の招待状が届けられた。キング・オブ・ザ・ファイターズへの…。

事態は急展開する。何も知らずに闘い続ける戦士たち。…それぞれの終章へ。

BOSS



ギースのもとへ脅迫状を、そしてテリーのもとへ「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の招待状を送りつけた張本人。

虚栄、虚構を嫌い、クラシック音楽を好む紳士ではあるが、一度闘いとなると一つの武術に縛られない総合的な格闘術で、相手を容赦なく叩きのめす。

年齢不明だが、ギースの異母弟であるためギースよりは若いであろう。

システム

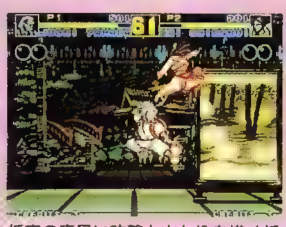
餓狼伝説から一転して、グラフィックや対戦要素を高めた作品。

前回では2ラインでありながら、自分からは別ラインに移動することはできなかったが、本作では自分から移動できる〝まことの2ラインバトル〟になった。これによって今ではお馴染みのラインを移動しながら攻撃する〝ライン移動攻撃〟や別ラインに飛ばす〝ライン飛ばし攻撃〟が生まれた。また、受け状態（ガードポーズ）の時に➡Aで、〝避け攻撃〟が出せるようになったり、しゃがみ状態で前進できる〝しゃがみ歩き〟も加えられ、ライン攻撃と同様、戦略的な幅を広げた。そして極めつけは、体力が赤ゲージになると使える一発逆転技の〝超必殺技〟が餓狼シリーズ初登場。コマンドの難しさはさておき、決まった時のダメージや見た目の派手さ、爽快感は非常に話題をよんだ。

しか〜し！ 驚くべきことにキャンセルはあるものの、通常技から必殺技がつながらず、全キャラがまったくといっていいほど連続技がないのである。これには『まったくグレイトだぜ』といわざるをえなかったものだ。



キャラによって様々。一部のキャラはキャンセルも可能



低空の素早い攻撃と山なりを描く緩やかな攻撃が有るゾ

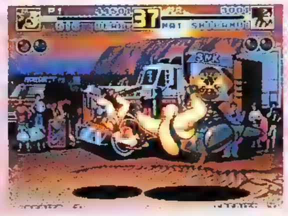


格ゲーの新しい波〝超必殺技〟驚かされた人も多いはず♡

タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ ビッグベア

プロレスラーというだけあって他のキャラに比べ、通常投げの間合いが異常に広く、「こんな間合いで投げられちゃうのかよ～!」ってくらいめちゃ広くて、威力がデカイ! スキあらば通常投げを狙いにいくだけで〝OK〟にゃ～。



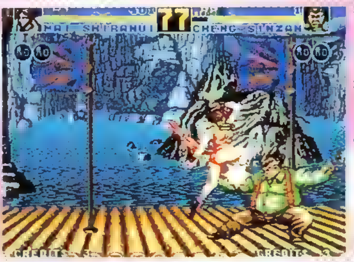
他のキャラよりはるかに吸い込む。投げの種類も多いゾ

しかし、実際は〝攻め切れない〟〝対空技などがない〟といった欠点がボロボロ出てくるので、悲しきレスラーの名を欲しいままにしていたそうな。ジ～ザス!!

またリーチはさほどないが、ガタイを活かした通常技などは一発一発がパワフリャ～である。

●スピードキャラ 舞、十平衛

不知火舞は、素早さを活かしてリーチのある技でヒット＆アウェイが狙えるキャラ。特に使える通常技は遠距離立ち弱パンチ。そのリーチは相手を押していくには持ってこいなのだ。その他には中段を狙える昇りジャンプ弱キックや、ガードされてもけずりの量が多く、スピードもある超必殺忍蜂などを持っているぞ。リーチがトップレベルであるうえ基本スピードも申し分ないキャラなのだ。



座高の低いキャラにも当たる。たまには狙ってみようッチ

山田十平衛の通常スピードは他のキャラと差はないが、素早さの代名詞的必殺技〝ダッシュ二本背負い〟がある。その他も、飛び道具のセンベイや先端なら対空技にもなるスライディングなど出が早い技が多い。超必殺技以外は攻撃力が低いので、スピードを活かして引っかきまわすのが吉なキャラと見た。

●テクニックキャラ テリー、キム

テリー・ボガードはあまりにもスタンダードなキャラなので普通に闘えそうだが、実はしゃがみ強キックキャンセル必殺技や、通常技などをうまく活かして闘わないと辛いテクニックキャラなのだ。

キム・カッファンは使いづらい技が多いので、使える技を覚えておく必要のあるキャラだ。

特に使えるのはライン飛ばし攻撃。キムの中では最長のリーチを誇るので、この技に半月斬をキャンセルしてガンガン攻めると吉。

対空には遠距離立ち強キックの一発目が最適だが、タイミングよく狙わないとつぶされてしまうこともあるぞ。



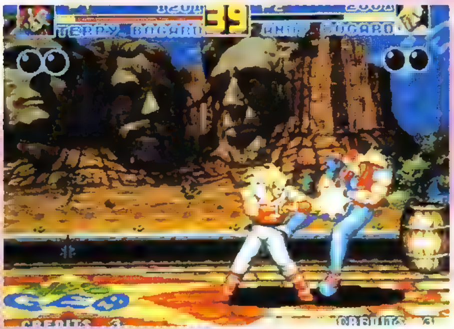
判定はかなり強い。飛燕斬がたまってない時に使おう。

●バランスキャラ アンディ、ジョー、チン

アンディ・ボガードは何といっても斬影拳が強い。出だしに無敵時間のある昇龍弾も使い勝手がいいぞ。さらに避け攻撃は8キャラ中唯一完全無敵（一瞬）の時間があるので、飛び道具なども抜けることもできる優れものなのだ。バランスの取れたいい技がそろっているので、なかなかのキャラだと思う。

ジョー・ヒガシは避け攻撃の強さとハリケーンアッパーのスキのなさが光る。出は遅いがライン飛ばし攻撃（特に奥ライン）も対空になる。飛び道具に対空と、バランスキャラの条件を満たしているぞ。

チン・シンザンは避け攻撃の出が早いので、対空技として使ってもよい。また、■雷砲のスキがないので、〝跳ばせて落とす〟戦法を取りやすい。通常技も使い勝手がよく、小技でゴリゴリ押していくのも可能だ。パワーがないのが難点だが、全体的に見れば攻守にたけているバランスキャラの代表だろう。



アンディの主力武器。当時、結構悩ませられたな。ウオッ

ボガード兄弟VSギース 宿命の対決を追え!

ROUND 1

語り手／アンディ

親父を殺したあいつを僕は絶対に許さない!

自分の欲望のためにジェフをなぶり殺したギース。僕と兄さんはこの10年間、ギースへの復讐のためだけに生きてきた。

僕たちはギースの主催する武闘会、〝キング・オブ・ファイターズ〟に出場し、ギースを追った。

そして大会で優勝した僕たちはギースタワーで奴と闘い、勝ったんだ!

自分の手で汚した街の喧騒に、誘われるように落ちていくギース。

僕たちの復讐は終わったかのように思われたが…。



公式では3時間後に病院で死んだと発表されたが…

ちょっといい話

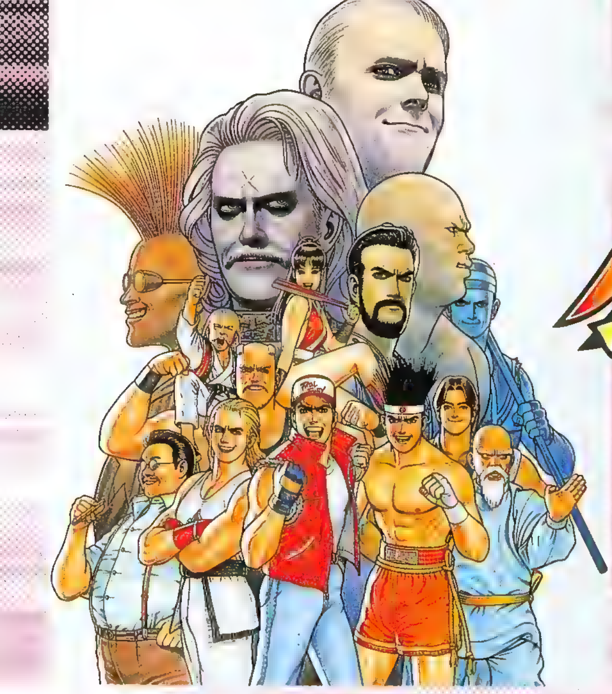
実はこのゲームはCPUにライン移動攻撃をガードさせたら通常投げが確実に決めることができるのだ。この戦法でメイン8キャラは簡単に勝ててしまうので、今からCPU戦をやろうとしている人は役立ててね。

次は、相手がライン移動攻撃で跳んで（移動して）きたものを避けて、着地したところを投げてしまうというもの。まず別ラインに移動して待機しよう。そして相手が跳んできたところをガードせずに、思い切って前にくぐるように通過できれば成功。しかし、自分が奥ラインにいる時でなければいけないのと相手がボタン連打で投げを狙っているとダメ。

次は相手が画面端にいる時に有効な戦法を一つ。通常技にキャンセル突進技をすると、自キャラが相手キャラの目の前で止まるのでその後投げなどが狙いやすい。



怖がらずに前進すべし。修羅騎士がよく使ってた手なのだ。



餓狼伝説SPECIAL®

SNK／150M

カセット版：1993年12月22日発売：28,000円

CD版：1994年9月9日発売：7,800円

ストーリー

サウスタウンの支配者として、裏の世界を知る誰もが恐れる男、ギース・ハワード。

確固たる実力に裏づけされた、その自信をゆるがすことは誰にもできなかった。ギースと同門であり、ストリートチャンプにまでのぼりつめた男、ジェフ・ボガードですらギースにその命を奪われた。

しかし数年後、3人の男たちが、そのギースの野望を見事阻止することに成功した。亡きジェフ・ボガードの養子、テリー・ボガード、アンディ・ボガード、そしてムエタイのチャンプであるジョー・ヒガシである。

ギースは彼らとの闘いに敗れ、死んだものと思われていた。しかし、時が流れたある日、世界に驚くべき情報が流れた。

――ギースは生きている――と。

ギース亡きあと、暗黒街を牛耳っていたのはギースの異母兄弟、ヴォルフガング・クラウザーであった。復活したギースは、自らの座を奪ったクラウザー、そしてボガード兄弟に復讐の炎を燃やす。

テリー、そしてアンディの元にもギース生存の情報は届いた。「待っていろ、ギースっ！」

ここに今、新たな伝説がはじまろうとしていた。

BOSS



ギースが最も恐れている格闘家。裏社会を支配する〝闇の帝王〟で、その実力は世界一と噂される。

自分の強さを世界中に知らしめることにより、表社会にも君臨しようとしている。

その巨体を活かしたパワーあふれる攻撃と、体からは想像もつかないスピードで対戦者を恐れさせる。

実はギースの異母兄弟で、この2人の闘いは、まさに骨肉の争いといえる。

システム

特筆すべき点は、「2」では一部特殊なものを除き、排除されていた連続技が「スペシャル」になって決まるようになったこと。



ラッシュ型のテリー。餓狼SPでは連続技もバリバリだ

通常技→通常技や、通常技→キャンセル必殺技を、素早くつなぐと連続でヒットするというものが、システム上キチンと設定されているので、連続技の爽快感を思う存分味わうことができる。

その他のシステムは基本的に「2」を踏襲しているが、ライン移動が入力直後から無敵（同ライン時）になり、非常にお手軽な回避手段として使えるようになった。

その他、攻撃をガードしたあとに避け攻撃を出すことができなくなったり（相手の攻撃を防御する直前のガードポーズからのみ出せる）、下方向にレバーを入れた状態でもライン移動やライン飛ばし攻撃が可能になったなど、細かい変更点もいくつかみられる。



↙にためながら出せる。このあと超必殺技を狙えるぞ



ライン移動逃げは超ウザい。追ってくと避け攻撃だし…

タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ ビッグ・ベア

全キャラ中最も攻撃力が高いビッグ・ベア。通常技の攻撃力は完全に1ランク上だ。例えば、判定の強い前方ジャンプ強キック、これは5発も当てれば相手は瀕死なのだ。

スーパードロップキックも長時間ためると凄まじい威力になる。最大時（40秒）は体力ゲージ4分の3を奪えるぞ。



最大ため時はこの威力。実戦的じゃないけどね

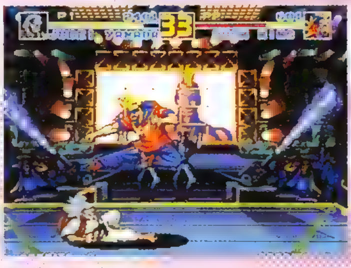
●スピードキャラ アンディ

アンディは性質の違う2つの突進技を持っていて、どちらも使い勝手がいい。

斬影拳は非常にスピードが速く、空振り時はほとんどスキがない。空破弾は出はじめに無敵時間があり、当て方を間違えなければ反撃を受けないのだ。

飛び道具と無敵技も装備済みなので、うまく組み合わせれば、その動きで相手を翻弄できる。

●テクニックキャラ 十平衛、チン、ダック、タン、ビリー、ローレンス、ギース、クラウザー



下に弱い跳び込みはこれで返せる。連続技につなごう

十平衛は跳ばせて落とす&コマンド投げを使った当て投げが基本のキャラ。跳び込みをしゃがみ弱キックで返し、そこから立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ→強センベイ手裏剣につなぐといったテクニカルな対空手段がある。

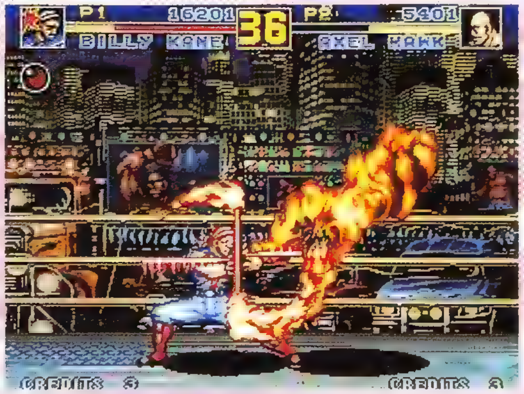
ダックとビリーは超必殺技の強さが目立つ。使いこなせれば強力だが、コマンドが少々難しく技術を要するのだ。

ダックのブレイクスパイラルは間合いの広いコマンド投げ。突進技ガード後、自分の起き上がり、弱攻撃を当てたあと、空ジャンプからなど、狙いどころは多い。ちなみに、立ち状態から出すことも可能だが、これは激ムズ。

ビリーの超火炎旋風棍は、コマンドの最後が↖になっており、失敗するとジャンプになってしまう。特性としては、出すと同時に攻撃判定が出現する（出はじめのスキがない）うえに、判定自体も強い。対空、連続技、けずり、さまざまな使い方が可能だ。

タンは、前に歩きながら近距離立ち弱パンチをペチペチ当てて、間合いが離れすぎる前にしゃがみ強パンチ→キャンセル強箭疾歩につなぐ連続技が強烈。弱パンチペチペチは連打ではダメ。タイミングよく出さないといけない。

弱パンチペチペチ系の連続技はテリー、ジョー、キム、ダック、ギースなどでも可能。ダックでこれをやると、超強力なA級連続技になってしまう。



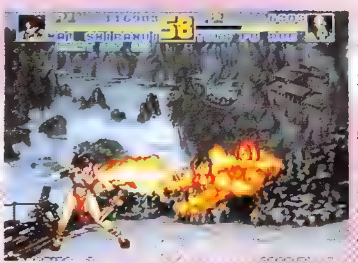
シリーズごとに弱くなる超火炎旋風棍だが、この時は超強い

●バランスキャラ テリー、ジョー、キム、舞、アクセル、リョウ

テリーは、飛び道具のパワーウェイブや、突進技のバーンナックル&クラックシュート、対空の避け攻撃とライジングタックルといったバランスの取れた技を持ち、通常技と絡めることで、ガンガン攻めていけるキャラ。

キムは、非常に素早い奇襲技である飛翔脚に加え、スキが小さく連続技&けずりに最適な半月斬、無敵時間のある飛燕斬など、強力な必殺技を複数持つ。超必殺技の鳳凰脚も、連続技に組み込みやすいうえにスキが小さく、全キャラ中でも屈指の使いやすさ。バランスのとれた最強キャラといえるだろう。

舞はスピードキャラっぽいが、実は花蝶扇と龍炎舞を使って跳ばせて落とすのが得意。龍炎舞は強で出すと出はじめに無敵時間があるのだ。引きつければライン移動攻撃を返すこともできる。飛び道具に対空技と一通りそろっているため、攻めに守りに大活躍だ。



引きつけて2ヒットさせると超必殺技並みの威力。気絶値も高い

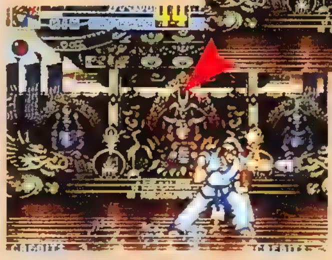
ちょっといい話

ギースが十平衛に変身してしまう怪現象を紹介。

まずはキム対ギースで対戦を開始、両者の体力を4分の1以下にする。そして、レイジングストームの出はじめ、両手を地面に叩きつけた瞬間に、タイミングよく鳳凰脚をヒットさせてみよう。乱舞開始直後、ほんの少しの間だけ、ギースが十平衛に変身するぞ。関係ないけど、レイジングストームで振り上げた両手に注目してみよう。なんと、両手とも右手（2P時は左手）だったりするのだ。



このモーション中にうまく鳳凰脚をヒットさせると…



なぜかギースが十平衛に…。すぐ元に戻るんだけど

こんなトコにあんな人が!? その2

テリーステージのファイナルラウンドでは、あの正義の人が出現！ どういう原理で飛んでるのかは謎。オナラパワーでしょうか、キム先生？



♪オナラパワァを心に秘めて～♬悪い子はいないかねぇ？

パオパオカフェには京とケンスウが！ しかも動きが細かく、京がコインを弾くシーンも。賭けでもしてたのかな？ それともロバートのマネ？



京「よっしゃあ（ロバ風）！」
ケンスウ「なんのマネや？」



餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY ®

SNK／266M

カセット版：1995年 4 月21日発売　32,000円

CD版：1995年 4 月28日発売　8,800円

ストーリー

最強の格闘家のみ手にすることができるという「秦の秘伝書」。

紀元前、秦の始皇帝の御代の頃に3本に別れて記されたこの秘伝書は、すべてを集めなければ本当の意味を果たさない。いつの時代も腕に覚えのある格闘家が、この秘伝書を手に入れんと、争いを繰り返していたという。

現在、秘伝書は各地に散らばり、最強の格闘家を待っている。

香港。

ありとあらゆる悪が動き、何もかもが金に変わる国。そこを根城に暗躍する男がいた。

男は秦の秘伝書にかねてから興味を持っていた。

「サウスタウンに…？」

「どうやら秘伝書の一本がそこにあるとの情報が…」

「なるほど。あのギースという男が牛耳っていた街だな。おもしろい…」

男はゆっくりと立ち上がった。

「秘伝書を集めるための駒はそろっている。サウスタウン…格闘家が多く集うキング・オブ・ファイターズ…、すべて秘伝書に引き寄せられたといっても過言ではないかもな」

男はサウスタウンへと向かうために香港を発った。これからはじまる闘いを予測してか、それとも秘伝書を手に入れた時のことを考えてか、口元に笑みを浮かべて。

BOSS

始皇帝に仕えており「秦の秘伝書」を記した秦王龍という男の子孫である秦兄弟。幼い頃に両親を亡くし、力を合わせて生きてきた2人だが、ある事件をきっかけに、世界を我が物とせんとする秦王龍の息子たちの魂が宿った。そして、秦兄弟の身体を完全に支配し、不死の身体を手に入れるために必要な「秦の秘伝書」を集めはじめるのだった。



システム

『スペシャル』から大きな変化を遂げた『餓狼3』。キャラ、システムともに大幅に変化を遂げた。

システム面の変化では、まず手前と奥に設定されたスウェーラインが挙げられるだろう。オーバースウェー動作は、素早い動きでスウェーラインに移動して、相手の攻撃をかわすことができる。そして、オーバースウェー攻撃は、スウェーラインから攻撃しつつ通常ラインに戻るもので、それに対抗する手段として対オーバースウェー攻撃も追加されている。

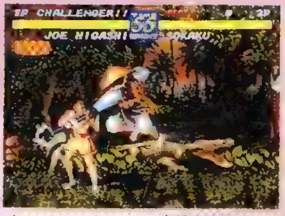
次に、クイックスウェー。ガードせずに出せる避け攻撃のようなもので、入力すると上半身が無敵になる。動作が遅いため、対空には使いにくいが、飛び道具や突進技を返すときに便利だ。

ジャンプも、小ジャンプと大ジャンプの2種類に増えた。小ジャンプはかなり素早いので、攻め込む時に重宝する。また、大ジャンプ中は空中ガードが可能で、弱攻撃を何度も出すこともできる。

潜在能力が追加されたのも、この『餓狼3』からだ。



小ジャンプを使ったラッシュは見切られにくいぞ



オーバースウェーで攻撃をかわし、反撃に転じる



クイックスウェーは飛び道具を抜けるのに便利なのだ

タイプ別キャラ紹介



強い強い蛇使い。出るのも早くてリーチも長いぞ

●パワーキャラ 山崎

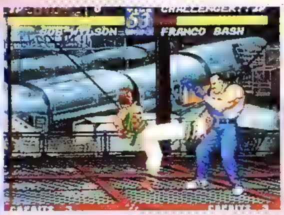
山崎は蛇使いの威力がとんでもなく大きい。4発当てれば相手をKOできてしまうほどだ。飛び道具跳ね返し技、倍返しも破壊力抜群。

●スピードキャラ マリー、舞、ボブ

マリーはステップローリングが強い。出るのが早いばかりでなく、リーチも長いため、これを連発するだけで相手を押さえ込むことができるのだ。スキも小さいので、相手は反撃するのもままならない。オーバースウェー攻撃も異常なほど早く、手前と奥を使い分けるだけで、見切るのが困難な攻めになる。

舞は、素早いダッシュから繰り出すダッシュ強キックが強烈。また、コンビネーションアーツの中段攻撃は、見てから反応するのは不可能なほど早いので、中段と下段の2択攻撃が有効なキャラだ。オーバースウェー攻撃もスキが小さい。なんと、ガードされても先に動くことができてしまうのだ。

ボブは、おなじみダッシュ弱キックから、スキの小さい弱攻撃で相手を固めていくキャラ。小ジャンプ攻撃も早いうえに強く、一度相手に接近したら、離さずに攻め切ることもできてしまう。



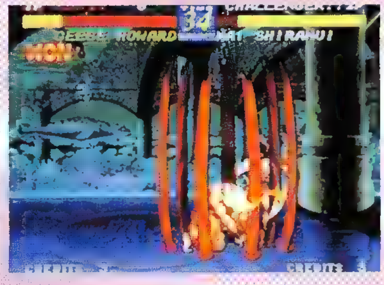
噂のダッシュ弱キック。相手にとっては悪夢の始まり

●テクニックキャラ テリー、ジョー、双角、ギース、フランコ、ホンフウ

テリーは、あまりにも有名だが、クラックシュートを使ったA級連続技が決め手となる。

双角は、鬼門陣の威力が大きく、4回決めると相手をKOできる。入力した瞬間に相手をつかむことができるし、間合いも広いため、相手のオーバースウェー攻撃をガードしたあとなどに狙える。コマンドはやや難しいが、使いこなすことができれば強力な武器になるぞ。

ギースは、なんといっても潜在能力が強い。裏回り小ジャンプ強キックから連続技になるので、狙う機会も多い。



激しく減る潜在能力。決めればそのラウンドはもらい

●バランスキャラ アンディ、崇秀、崇雷

アンディの最大の武器は、幻影不知火。奥ラインから攻撃するため、通常の対空技を無効化してしまうし、ここからつながる連続技も強烈。

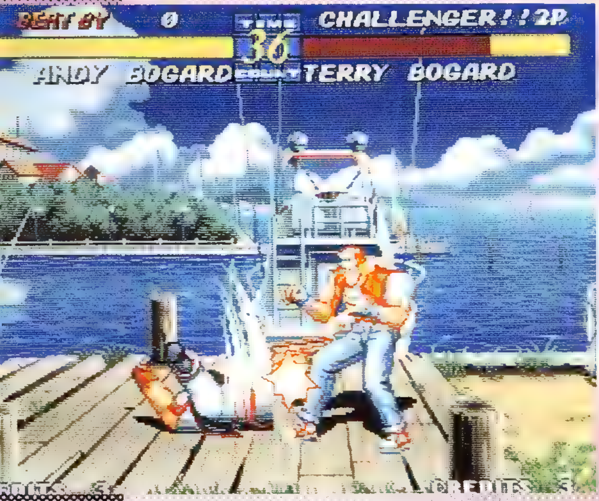
また、突進技の斬影拳は、空振りすると多少の硬直時間があるが、相手にガードさせてしまえば先に動くことができるため、攻め込む時に使うと強力。

飛び道具の飛翔拳、対空兵器の昇龍弾も非常に高性能で、守りも完璧に？　近い。

崇雷は、飛び道具の帝王天眼拳が非常に強い。スキが非常に小さいので、ガンガン連発できるのだ。

また、通常技も非常に早く、スキもない。連続技を決めるのも簡単だ。さらにダッシュが非常に速く、ダッシュ強パンチなどは、画面の端から端まで瞬間的に移動しながら攻撃することができる。

崇秀は崇雷よりも少し性能が落ちる。攻撃力、スピード、スキなど、全体的に少しずつ劣っているのだ。とはいえ、通常キャラと比べれば遥かに素早いし、使いやすい必殺技がそろっていることに違いはない。秦兄弟はかなり強いぞ。



3のアンディといえばコレ。対スウェーで追い討ちだ

ボガード兄弟VSギース 宿命の対決を追え！

ROUND 2

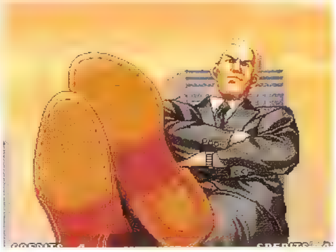
語り手／ギース

何をしているボガード。私は不死身だ。あの程度で私に勝った気でいたとは片腹痛いわ。

しかし、サウスタウンを一望できる高層タワーからの転落だ。さすがの私でも完全復活にいたるまでにはイギリスでの2年間のリハビリが必要だったがな。

ところで、私がいない間にクラウザーがずいぶん好き勝手なことをしていたようだな。だが、死の淵から蘇った私にとって、かつて闇の帝王などとうたわれた奴といえど、相手ではない。

もちろん、貴様らも同じだ。ボガードたちよ…。


死の淵から完全復活を遂げた、サウスタウンの帝王

ちょっといい話

アンディにスゴく強力な連続技（？）がある。

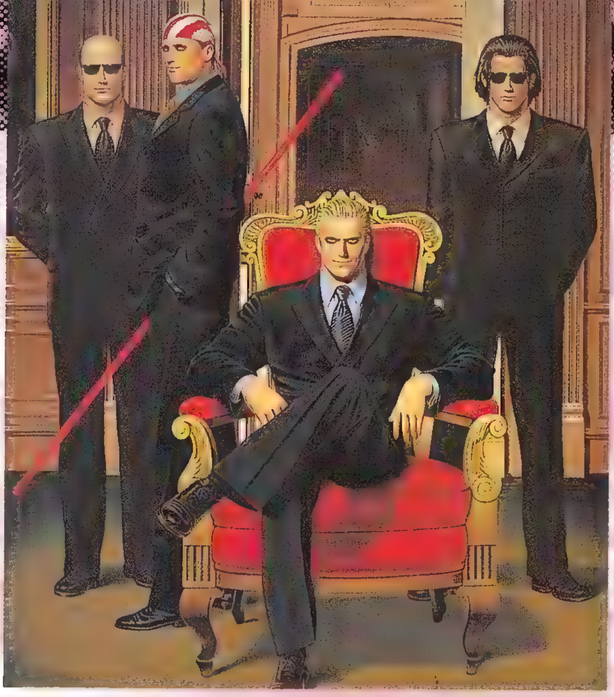
電源を入れて最初のプレイでアンディを選び、他の技を一切相手に当てずに、不知火蜘蛛絡みを決めよう。すると、なぜか相手が気絶してしまうのだ。そこに再び不知火蜘蛛絡みを決めると、また気絶する…。これを、相手がKOするまで続けるというわけ。

この現象は、他の技を使わずに、不知火蜘蛛絡みだけを決め続ける限り続く。1本取っても、次の試合になってもだ。しかし、なぜか電源を入れてから最初のプレイでないと成功しない。


なぜ気絶？　不知火流体術の奥義なのだろうか？

もう一つ、ホンフゥのショボ連続技を紹介しよう。

ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック→キャンセル九龍の読み。『餓狼3』の九龍の読みは、避け攻撃と同じ条件でのみ出せる技なのだが、相手の攻撃をガードしてすぐにジャンプすると、避け攻撃を保留しておくことができるのだ。それを利用した連続技なんだけど…。ヘボくてスマン。



REAL BOUT 餓狼伝説®

SNK／346M

カセット版：1996年1月26日発売　34,000円

CD版：1996年2月23日発売　8,800円

ストーリー

秦の秘伝書をめぐる闘いから約半年。秘伝書のすべては完全復活を遂げたギース・ハワードの手中にあった。彼はすでに元師匠のタンと、異母兄弟のクラウザーから秘伝書を奪っていたのだ。

しかし、彼は部下のビリーに秘伝書を処分するように命じた。

もともと秘伝書には何の教えも書かれてはいないことをギースは知っていた。最強の者のみが手にすることができるという伝説のみがただ生き続け、一人歩きしていたのだ。

ギースにとって、2000年もの歴史の中ですべてをそろえ、手にした者が自分だという事実さえ残れば、秘伝書そのものにはもう用はなかったのだ。

しかし、理由はもう1つあった。

秦の血を引く者にとって、秘伝書はまったく別の意味を持っている。秦の末裔である崇秀、崇雷の2人の手に秘伝書が渡った場合、どういう結果に陥るかはギースにすら想像がつかなかった。

秦兄弟のことなど、完全復活を果たした彼にとっては恐るるに足らぬはずだったが、ボガード兄弟の時のような失敗を二度と繰り返すわけにはいかない彼にとって、秘伝書の抹消は、ある意味止むを得ないことであった。

そして、ギースが私腹を肥やすための"キング・オブ・ファイターズ"が再び開催されることとなる。

サウスタウンの支配者は自分だと大衆に知らしめるのと同時に、クラウザーの送り込んだギースの"影"の正体をつかむためのものであった。

長い沈黙を破って今、ギースタワーに再び火が灯る。血に飢えた狼が牙をむくが如く、街に戦慄が駆け巡る…。

BOSS



完全復活を遂げたサウスタウンの帝王。

再び"キング・オブ・ファイターズ"を開催し、自分の完全復活をアピールすると同時に、ボガード兄弟との因縁の闘いに決着をつけようとしている。

システム

前作（餓狼伝説3）に新システムを導入した作品。さらに新キャラ（ビリー、キム、ダック）も加わり、より一層楽しめるようになった。

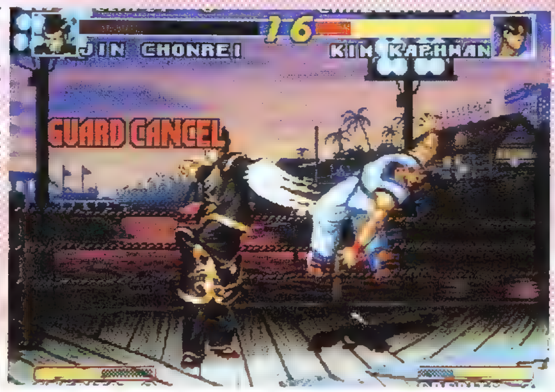
システムの方でも、挑発はもちろんのこと、キャンセルでは出せないが必殺技フェイントもきっちり継承されている。しかしクイックスウェーは受け継がれなかった。

新システムとしては、ヒット数が表示されるようになり、コンビネーション（コンビネーションアタック）も豊富になったので、連続技を決めた時はかなりの壮快感が味わえる。さらにパワーゲージが加わり、超必殺技がゲージさえたまっていれば体力が満タンの時でも出せるようにもなった。また、パワーゲージが黄色 or 点滅時のみ（ゲージ約半分以上ないとダメ）ガードキャンセルが可能になったので、固め続けられる心配もなくなった。

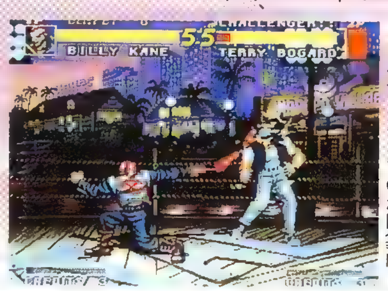
忘れてならないのは、この作品のウリ!?であるラインシステム。Dボタン1発で、ライン移動、ライン攻撃、対ライン攻撃が対応するようになり、初心者にとってプレイしやすくなったのが印象的。



ヒット数が表示されるようになり、壮快感を味わえる!?



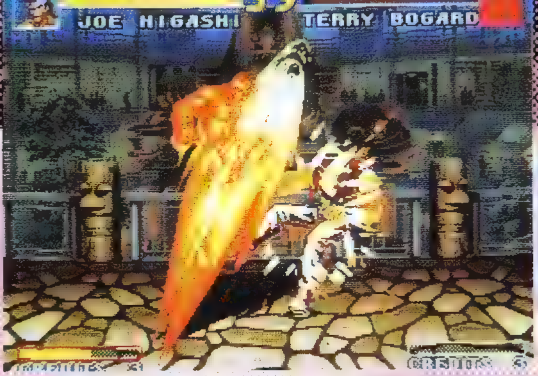
ガードキャンセルはかなり使えた記憶が…



ラインシステムが簡略化された。ボタン1発でOK楽勝!

タイプ別キャラ紹介

●バランスキャラ テリー、ジョー、崇雷、ビリー



無敵技は相変わらず強い！

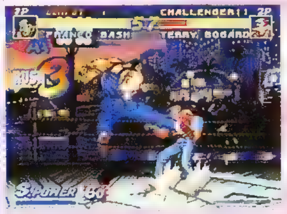
ビリー以外の3キャラは、飛び道具、無敵対空、突進技をかね備えている。さらにどれを取っても性能のよいものばかりなのだ。

飛び道具は中～遠距離からの牽制に最適。フェイントを混ぜつつ放っていくと効果的。フェイントに引っかかって跳び込んできた相手には、無敵対空が役に立つぞ。突進技は、テリーなら通常技にキャンセルをかけたクラックシュートでラッシュに持ち込むことができる。ジョー、崇雷は連続技に組み込む際に役立つぞ。

ビリーは、通常技のリーチが非常に長く攻め込まれにくい。守りだけでなく、攻めの方でもジャンプCが強力なので、主軸になる技だ。

●パワーキャラ フランコ

技の出は比較的早くないのだが、その分威力が高め。連続技がとにかく強力。A級連続技もあるしね。

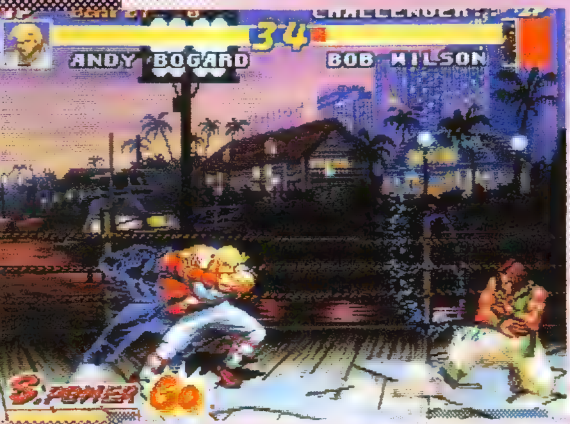


このコンビネーションが決まったら、うひひタイム

●スピードキャラ アンディ、キム

アンディといえばやはり斬影拳。とにかくスピードが超速いこの技は、移動手段や連続技など幅広く使える必殺技だ。また、幻影不知火を使って相手を錯乱させる戦法も有名だぞ。

キムは飛翔脚を使って、空中から奇襲をしかけることができる。また、地上の方でもスキの小さい遠距離Cが移動技なので一気に間合いをつめることが可能。技の振りが早く、スキも小さめだ。



斬影拳はとにかく素早い。見切られにくい技だぞ

●テクニックキャラ 舞、双角、マリー、ホンフウ、ギース、山崎、崇秀、ビリー、ダック

舞といえば2択。➡+Aとしゃがみで2択に迫り、そのままコンビネーションを出して固めていくのが強力だ。もちろんヒットさせた時は連続技を決めていこう。超必殺忍蜂にもつなぐことができるぞ。比較的簡単だし、これさえ覚えればかなりの強者だ。

ギースは地味な闘いを強いられてしまうのだが、実は連続技に華々しいものが存在しているので紹介しよう。しゃがみB2～3発↓立ちB、➡C、⬅Cキャンセルレイジングストーム。最後をレイジングストームで締めるのに意義がある。テクニックは必要だが、これを覚えればかなりのダメージが期待できるぞ。

山崎は蛇使いキャンセルを使っての連続技が強力。しかし、なかなかできるものではないのだ。これもかなりのテクニックが必要だ。

崇秀は帝王神眼拳で相手を翻弄させることが可能。しかし、使い方が結構難しいので熟練が必要だぞ。この技を使いこなせるようになれば勝率アップ間違いなし!?

ダックキングもブレイクスパイラルを決められるようになれば戦力アップ間違いなし。決めるポイントは、ヘッドスピンアタックやダンシングダイブを空振らして、手前に着地したあとや、ダックフェイク・グランドで近づき、相手の裏にまわり込んだあとなど。その他、通常技をガードさせたあとも有効だぞ。



中段のこの技が決まれば、超技まで確定

ちょっといい話

①まず、テリー、ダック、マリー、フランコの中から2人選ぶ。そして別ラインに飛ばすコンビネーション（ダックの⬇B、B、⬆Cやマリーの B、B、⬅Cなど）の3発目を相討ちにさせると、なぜか片方がダウンしたあと宙に浮いてしまうのだ。そのあとガードすれば分かるのだが、宙に浮いているということで空中ガードになってしまう。マジ笑えるっす（特にダック）。



画面は空中技だが、地上技に対しても空中ガードをするぞ

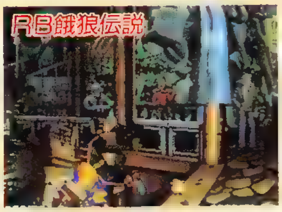
②キムがギースを投げた瞬間にポーズをかけてみよう。するとギースの姿が一瞬だけ消えてしまうぞ。



ギースに対して投げているところ。見えないんですけど…

こんなトコにあんな人が!? その3

タン先生発見！ 画面左端の壁を壊し、吊された人形に相手をぶつけると、先生の顔が拝めるよん。壊さなくても体だけなら見えるのだ。



今思えば、これは次回作での復活告知だったのでは？

キム道場の柱から、お馴染み悪い子2人組がランダムで登場！ チャンの鉄球風船にぶらさがって、2人は天に召されてゆくのだ。南無～。



勝負がついた時に出現。なかなか見られないんだよね～



Real Bout SPECIAL

SNK／394M

カセット版：1997年2月28日発売　32,000円

CD版：1997年3月30日発売　6,800円

ストーリー

―餓狼伝説―

今まで数限りない宿命という名の闘いが繰り広げられてきた。

自らの目標として相手に向かい拳を交える。また、ちょっとした運命のいたずらから壮絶な闘いにまで発展した。

もはや、これ以上は求められぬ程にまで…。

今、闘い、傷つき、最上級にまで鍛え上げられた格闘家たちは思う。

自分たちの求めているものは一体何なのか、そして本当の強さとは一体何なのだろうか？

その答えを知るために彼らは闘い続けるのだった。

―リアルバウト―

既に各々が伝説と化した格闘家たち。その誰もがこの闘いに終止符を打たんとした。

しかし、どの闘いも完璧ではなかった。彼らにとって、満足しきれるものではなかったのだった。

果たして闘いとは…？

大空へと羽ばたかんが如く、答えを模索し続ける…。

そして、今まさに極まった格闘家たちが、その洗練され、卓越した格闘センスを解き放たんとしている。

リアルバウト餓狼伝説スペシャルという最高の舞台を得て。

闘う理由を得るがために…。

BOSS



ヴォルフガング・クラウザー

ヨーロッパの歴史の陰にシュトロハイム家ありといわれる名門の当主。

歴代当主の中でも最も優れた肉体と格闘センスを保持している彼は、闘いを芸術とし、パーフェクトに相手をたたきのめすことで、己の欲求を納得させようとしている。そして、さらなる極上の作品の題材となる獲物を捜している。

システム

一見、『RB餓狼』に復活キャラを加えただけに見える『RBS』だが、追加、変更されたシステムも結構ある。

まずは、餓狼シリーズの特徴ともいえるラインシステム。『RBS』では2ラインのみで、どちらのラインでも同じように闘うことが可能。別ラインからの攻撃（対ライン攻撃、ライン移動攻撃、対ライン必殺技）はガードできるようになった。もちろんライン移動の終り際、対ライン攻撃の出はじめといったスキ状態では、ガードできない。

この新ラインシステムの代表的活用法は、何といっても別ライン起き攻め。起き上がりに別ラインから対ライン攻撃を重ねるという戦法で、相手と縦に並ぶように調節したり、ダッシュ中の対ライン攻撃を使うことで、ガード方向を迷わせることができるのだ。



別ラインからの起き攻めは、RBSでは基本ともいえる

次にダウン回避。完全にダウンせずに別ラインへ回避するというシステムで、パワーゲージを消費するものの、起き攻めから逃げることが可能。終り際に必殺投げを食らうという思わぬ欠点もあるが。

起き上がりに跳び込まれても、ダウン回避で逃げれるぞ



次に前作から継承されたシステムの変更点を。①障害物が次のラウンドで完全復活するようになり、押し出されてもリングアウト負けではなく気絶するだけになった（通常時の気絶はナシ）。②空中振り向きが小ジャンプ中にできなくなった。③P（S）パワー点灯時は、ゲージが半分以下になってもブレイクショット（ガードキャンセル）が可能。以上が代表的なところだ。

タイプ別キャラ紹介

●パワーキャラ
フランコ

フランコといえばパワー。メイン牽制技の遠距離立ちC攻撃は、かなりの破壊力を持っているし、ジャンプC攻撃→近距離立ちC、C、C→キャンセルウェービングブロー→立ちA、C→キャンセルゴールデンボンバー（メガトンスクリュー）の連続技は、そのラウンドは勝ったも同然、といえるほどのダメージを与えることができるのだ。

●スピードキャラ
アンディ、ボブ、ホンフゥ、マリー、ダック、タン

アンディ。幻影不知火を失ったせいで幻惑性こそ薄れたものの、斬影拳の鋭さは健在。空振り時のスキがほとんどない弱斬影拳、移動距離が長く疾風裏拳につながる強斬影拳、それにダッシュとバックステップを組み合わせれば、非常にスピーディーな攻めを展開することが可能だ。

ボブは、ダッシュC攻撃、小ジャンプC攻撃（通称ロケットキック）、サイドワインダーで奇襲はバッチリ。接近したら、スキのないしゃがみA、B、↘Cやロケットキックでチクチク固めていける。



強化されたボブ。餓狼3でのキレが戻ったようだ

ダックは新技のクロスヘッドスピンがいい感じ。非常に素早く、ヘッドスピンアタックと使い分けるだけでも見切られにくいのだ。ブレイクスパイラルも他の技で翻弄しないと決めにくいので、やはりスピードキャラといえる。

●テクニックキャラ
双角、山崎、崇秀、チン、クラウザー、裏アンディ、裏マリー、裏タン

双角はいくつかの連続技&連係技をマスターすればかなり闘えるキャラ。例えば、画面端で別ラインからしゃがみ対ライン攻撃→すぐに降破→立ちA、B、➡C→キャンセル邪棍舞→雷神愚という、ガード不能連係からの連続技。難しいが、使いこなせれば超強力だ。



しゃがみ対ラインをガードすると、これをガードできない

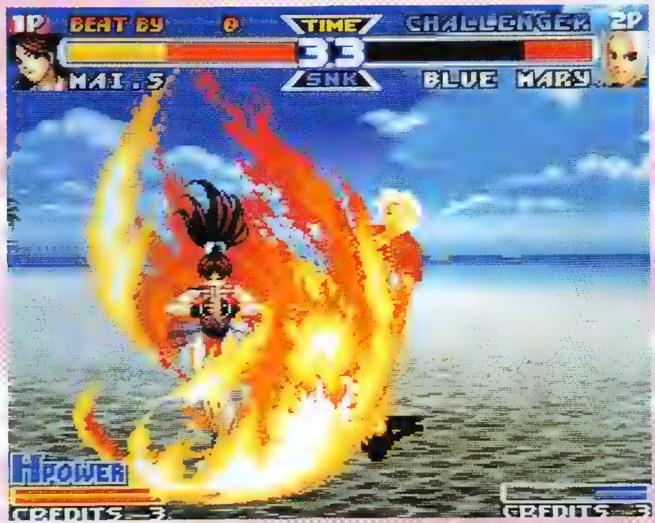
山崎は蛇だまし（蛇使いキャンセル）がポイント。少々特殊な操作を必要とするが、通常技の硬直時間を減らすことができる便利な技だ。投げ間合いの広い爆弾パチキも使える技だが、コマンドが難しく自在に出すのは至難の技。

●バランスキャラ
テリー、ジョー、舞、崇雷、キム、ビリー、ローレンス、ギース、裏ビリー

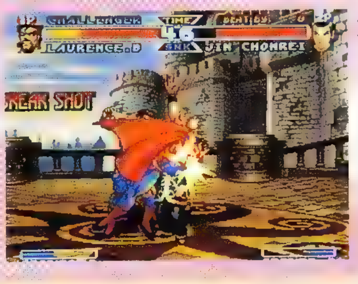
舞は陽炎の舞がパワーアップ、対空として使えるようになった。飛び道具の花蝶扇や、突進技の必殺忍蜂&ムササビの舞も健在で、なかなかバランスがとれているといえる。

小ジャンプC攻撃の強さばかりが目立つビリーだが、判定が強くてスキもない移動技の遠距離立ちC攻撃、間合いが遠くても入るしゃがみA、C→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突きの連続技、全キャラ中最長のリーチを持つ対ライン攻撃と、他にも強い要素が多い。

ローレンスは判定激強でスキもほとんどないブラッディカッターに加え、リーチや連続技も優秀。守りは弱そうだが、ブレイクショットの使いやすさでフォローされている。



ついに使える技になった陽炎の舞。タメ時間も短くいい感じ



技性能がいいうえにコマンドも簡単。かなり頼れるぞ

FINAL ROUND
ボガード兄弟VSギース　宿命の対決ふたたび

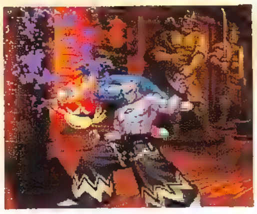
語り手／テリー

ギースは生きていた！　サウスタウンの帝王に返り咲いたアイツは、再び〝KOF〟を開催するという。ギース、今度こそ貴様の最期だ！

タワーの最上階で俺たちはギースと闘った。4年前のあの日のように。そして俺が渾身の力を込めてパワーゲイザーを放った時、宿命の対決に終止符が打たれた。

俺のさしのべた手を振り払い、不敵な笑いとともにタワーから転落していったギースの姿は、生涯忘れることはできないだろう。

アイツは今でも俺の夢の中に現れる。悪夢の中のギースはあの時のように不敵に笑い、俺を挑発する。この悪夢はいつまで続くんだ？　死してなお、俺たちを苦しめるのか、ギース・ハワード！


死の淵から完全復活を遂げた、サウスタウンの帝王

ちょっといい話

ホンフゥの九龍の読みを背後にいる相手にヒットさせると、追撃が空振りしたあと、相手がしばらく硬直したままになってしまう（操作不能）。食らい判定は残っているので、連続技を決めることも可能だ。

この現象を比較的楽に見れる方法。まず、別ライン同士で縦に並ぶ。そして、相手にレバー前入れでライン移動してもらい、直後にタイミングよく九龍の読みを出してみよう。背後にまわった相手に九龍がヒットするはずだ。



このあとジョーは固まったままに…。連続技を決めるべし

次は、フランコが暴走して止まらなくなる怪現象。まず、相手の体力をハルマゲドンバスター＋追撃一発で倒せる量まで減らし、画面端から1キャラ分ぐらい離れたところに置く。フランコはそこから1キャラ分離れ、ハルマゲドンバスターを決めたあとA、B、Cを超連打。これでOKだ。

最後はチョイネタ。ハイスコアのネームエントリー時にCAPと入力すると、なぜかマイケル・マックスが画面を横切るように飛んでいく。謎。

インタビュー
白井影二



白井影二（しろいえいじ）

生年月日：睦月九日
好きな画家：小田富彌、伊藤彦造
趣味：「乗馬」が復活するまでは「煙管（きせる）で煙草（たばこ）を吸う」でしょうかねェ…。
主な担当作品：『餓狼伝説2』『サムライスピリッツシリーズ』、その他『風雲スーパータッグバトル』などのキャラライラストや、『KOF '95』取説カット、『龍虎の拳2』インストカード用イラストなど多数

『サムライ』シリーズには墨を使った勢いのあるものから繊細なタッチで描かれたものまで、いろんなタッチの絵が存在するが、『武士道烈伝』を除くほとんどのイラストは、同じ人によるものだ。

その人は白井影二さん。SNKデザイン課に所属するイラストレーターで、『サムライ』シリーズの他にもさまざまなものを手がけている。

今回は特別企画として、白井さんにスペシャルインタビューを敢行。しかもワンポイントイラスト講座もついてるので、絵に興味をもってる人は必読！　って感じだぞ。



今にも剣戟の音が聞こえてきそうな『真サム』のイラスト

『餓狼』にハマってネオジオ買いました

——SNKに入る前は何をやってらしたんですか？

「最初家業を手伝ってたんですが、5時で仕事が終わり、そのあとがヒマだったんです。それで絵を描いてたんですが、そんな時、高校の時の友達が神戸のジャズ喫茶でゲーム関係の人と知り合って。そのつてで、パソコンゲームのキャラデザインをやったりしてました。他にも地方巡業の劇団の大道具をやったり」

——SNKに入った経緯をお聞かせください。

「パソコンの仕事をしてるうちにゲーセンで遊ぶようになり、格闘ゲームとSNKの存在を知りまして。当時ゲーセンにあったのが初代『餓狼』だったんです。画面がきれいだったのが印象深かったですね。結局、自分でネオジオを買うくらいのめりこんで。

まぁそんな感じで、採用受付を調べて電話したら、ちょうど会社説明会をやっていて。で、試験を受けて入ったんですが、その時の電話応対が親切だったのが印象に残ってます。あとこれは大変重要な点なんですが、『家から会社が近かった』というのが(笑)」

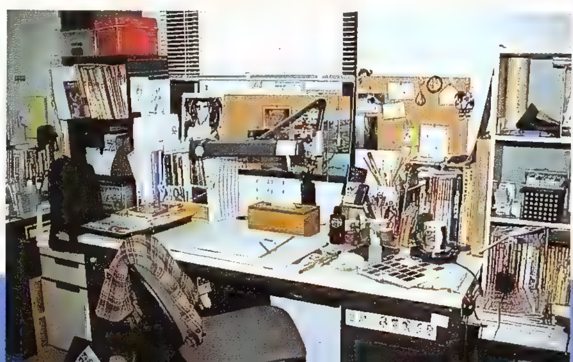
初仕事はハガキ整理…、じゃなくて『餓狼2』

——SNKでの初仕事は？

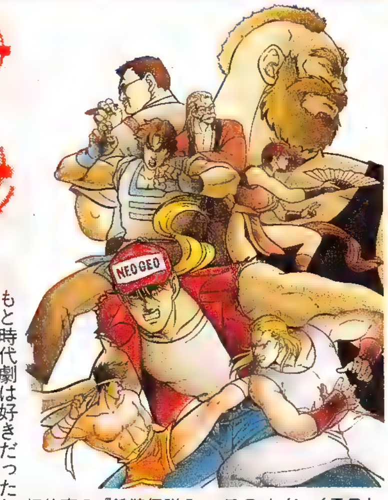
「『餓狼2』です。実は初仕事は当時やってた〝龍虎の拳・必殺技を探せキャンペーン〟のハガキ整理だ、と思いこんで入社したんです。ところがいざ入ったら、いきなり初日に『餓狼2』のキャライラストをやってくれといわれて。

でも資料がまだできてなくて、画面見ながらキャライラストをおこしたんです。他に参考になるものは森気楼氏が描いた絵だけ。『餓狼』はネオジオ買うほど好きだったし(笑)、プレッシャーありましたよ。でもあの絵は私には真似できないし、真似してもしょうがない。自分の絵で描かないと意味がないですから。

あと困ったのは不知火舞です。おしとやかな感じかなと思って描いたら、『もっと巨乳でタカビーに』っていわれて、『えーっ!?』って(笑)」



ここが白井さんの仕事場。よく見るとNFもちゃんとある



初仕事の『餓狼伝説２』。このメインイラストは、家にもちかえって描いたものだとか

幻十郎の煙管、特注で作りました

——そのあと、『サムライ』を手がけるわけですよね。

「ええ。初代サムライをやる時に『今度はチャンバラもので、手塚治虫さんのどろろや白土三平さんの忍者もののような感じがいいのでは』といわれて、『よし！』と。もともと時代劇は好きだったし、『どろろ』も白土三平さんの劇画も読んでましたから。小さい頃おばあちゃん子だったんですよ、学校から帰ると一緒に時代劇の再放送見て。

ただ、なかなか資料がなくて。着物ひとつにしても、普通の本屋だと『夏の着物100選』とか(笑)、現時代の一般和装ものしか載ってないし。で、結局映画関係、たとえば黒澤明さんとか、その手の資料を探すんです。だけどそういうものは部数が少なく値段も高い。あとは昔の日本画家の画集などを、美術書専門の古本屋で探したりもします。

いちおう時代劇とかも参考にしようと、テレビの前にクロッキー帳持って座るんですが、いざはじまると『高橋秀樹さんカッコイイ！』って、全然勉強にならない(笑)」

——大変ですね。他にも役立てている資料はありますか？

「太秦の映画村ですね。あそこ、予約すれば時代劇の衣装で1時間くらい中をブラブラできるんですよ。やっぱり服のしわとか、立体感があった方が体で覚えられますから。

あとは居合いをやってる人に話を聞いたり、居合いの実演を収めたビデオを見たり」

——小道具もこってますよね。

「閑丸の傘は、よく土産物に売ってるようなものはイメージに合わず、京都の舞妓さん御用達の店までいって探しました。幻十郎の煙管もこれってものがなく、煙管師の方に特注で作ってもらったんです」

ペンネームは『白い』影二です!?

——ペンネームの由来についてなんですが…。

「『龍虎2』に如月影二っていますよね。あれ、4色からキャラが選べたんですが、B(白)が忍者のクセにまったく忍んでないのが気に入って(笑)、持ちキャラにしてたんです。ペンネームはそこから。だから〝しらい〟ではなく、〝しろい〟なんです」

——SNKで好きなキャラは誰ですか？

「最初に好きになったのは、『龍虎』のジョン・クローリーですね。でもギースに会うためにネオジオを買ったから、最初はギースかも(笑)。あとやっぱり覇王丸と牙神かな」

——女性キャラでは？

「うーん…、キングですね。はかない感じのタイプは個人的には苦手です。他には…、あ、『龍虎2』からのユリは好きかも。友達に1人いてもいいかな、って感じで」



『斬紅郎』版ナコルル。動物好きなのがよく分かる

いちばん気に入ってる絵は描いたの覚えてないんです

——今まで描かれた絵の中で、いちばん気にいっているものはどれですか？

「一昨年のカレンダーの柳生十兵衛です。だけどあれ、描いたの覚えてないんですよ」

——？　なぜですか？

「きついスケジュール、しかも墨絵でラフなしの1発描きという極限状態の中、横の蛍光灯の光と『十兵衛描かなきゃ』って机に向かったところまでは覚えてるんですが…。次に気がつくと絵は完成してて、上司に見せたら1発ＯＫ。だから実は他の誰かが描いたのかも。小人さんとか(笑)。

どうも私は脊髄反射で絵を描いてるらしくて、こういう時の絵の方がうまくいくらしいんですよね(笑)。『餓狼2』のメインイラストも、さんざん悩んで1週間かけて描いた絵がボツで、はぁー、と思いながら家に持ち帰って土日で描いた絵がよかったとか」



白井さんがいちばん気にいっている絵がコレ。筆一本でさまざまな線を描き分けている



十兵衛と同じく、このミヅキも'95年のカレンダーより



『斬紅郎』メインイラスト。CG処理はデザイナーによるもの

パピィとかは、昔飼ってた犬のしぐさも参考にしてます

——ところで、かなりの動物好きとうかがってるんですが。

「そうなんです。『サムライ』は動物がいっぱい出てくるから、それも嬉しくて。

パピィは、ボルゾイ＋ハスキーで、現在はハスキーよりに描いてます。シクルゥは狼好きなんで嬉しかったですね。今考えると大バカ者なんですが、昔、動物園のオリの前で『あぉーん』と遠吠えしたら、ちゃんと『あぉーん』と返してくれて、調子に乗って遠吠え合戦してたらワイワイ人が集まってきて、なんてことも（笑）。他にも、昔飼ってた犬のしぐさを参考にしたり」

——ママハハ（鷹）とか、大変じゃないですか？

「そんなに苦労してないですよ。家に資料あったし。あと子供の頃見たテレビとか映画とか、記憶に残ってるんですよね、結構。『生き物地球紀行』とか、あんなやつが」

——他にサムライで出て欲しい動物はいますか？

「馬です（即答）。いやー、馬好きなんです。『真サム』の時、アースクェイクが馬に乗って現れるっていうのがあって狂喜乱舞したんですが、結局ボツになってしまって。

でも頼まれないのに馬、描いてますね。ズィーガーのイラストとか。しかも身長比はこうで、種類はコレでとか、妙に力入ってる（笑）。

あと恐竜も描きたい（笑）。出ないかな、サムライに」

——さすがに恐竜はムリなんじゃないですか（笑）

「なら龍でも。ボスが龍にのって『でろでろでろ』とかいって現れるんだったら、ええやないですか（笑）」

画風がはば広いのはイラストレーターの宿命です

——力強い絵から繊細な絵まで、かなり幅が広いですよね。

「職業イラストレーターの宿命というか、常に何種類かの画風で描けるようにしておかないと、というのはあります。

やはりパッケージと説明書では違うタッチが必要になりますし、その時画風が一つだけだと対応できませんから」

——『斬紅郎』のメインイラストのような、CG処理もご自分でされるんですか？

「いえ、あれはデザイナーの注文に合わせて絵を描き、CG処理してもらうという形です。最近のメインイラストはこういう形が多いですね」



本誌の表紙に使われたもの。こういう繊細な絵も得意

——ではCG処理は、デザイナーさんがやってるんですね。

「何せアナログ人間なもんで、自分じゃボタンが3つ以上あるものは触れませんから」

——ネオジオはボタン4つじゃないですか（笑）。

「あ、そうか（笑）。じゃあ、4つまではOK（笑）。よく『生まれる時代間違えたな』といわれます。江戸時代に生まれてればな、とか」

育成ものやRPGもやってみたいですね

——これから仕事で描いてみたいものはありますか？

「格ゲー以外もやりたいけど、メカは苦手なのでそれ以外で何か…、育成ものとか、RPGとか。RPGだと敵キャラとかも膨大な数だし、大変かなとは思いますが。あと、ストーリーなどを開発と同時進行で知ってたら、色々と分かってもっと生き生き描けるのでは、と思ったりします」

——今後の仕事についてお聞かせください。

「やはり主にサムライ関係でしょうか。SS版やPS版もありますし。64にも何らかの形では関わると思います。あとは、上司に『描け！』といわれれば何でも（笑）」

——最後に、読者のみなさんにひとことお願いします。

「えー、たいへん遅くなりましたがバレンタインにチョコを贈ってくださった方、ありがとうございました。この場を借りてお礼を申し上げます。他のスタッフやキャラあてのものも、ちゃんと届いてますので安心してください。

今後とも、SNKのゲームをよろしく」



『風雲STB』の[illegible]イラストも白井さんだったのだ。知ってた？



この『KOF'95』[illegible]ポスターも白井さんの手によるもの。[illegible]広い画風は脱帽[illegible]

ワンポイントイラスト講座

「プロの人はイラストをどうやって描いているのか!?」というのは、絵を描く人ならやはり気になるもの。そこで、ここでは白井さんのイラスト製作過程を大公開！　これを参考にすれば、キミの絵もレベルアップ間違いなし!?

❶下絵

鉛筆やシャープペンで大まかな輪郭を描く

「たいてい開発からまわってくる資料はキャラクターの正面だけ、ということが多いんですが、その裏にあるものも把握しておかないと。背中も描くつもりで全身を描きます。それが分からないと絵がウソっぽくなるんです。逆にいえば、全身の小道具が分かってたら、どの角度からでも描けるんです。それができたうえで、『キャラクターらしさ』を最重点において描きます。たとえばこのナコルルだったら、座ってるけど誰を見てるのか、何を考えてるのか、とか考えながら描くわけです」



❷線入れ

耐水性インクで線を入れ、乾いたら消しゴムをかける



下描きにペンを入れていく。簡単な背景もここで

「普段は墨汁で描いて、それをケント紙にコピーしたものの上に色を塗るんですが、今回は耐水性インクを使っているので、この上に直接色をつけます。私の場合、実は下絵の時の表情が一番いいので、その最初の表情を壊さないように気をつけながら描いていきます。あと、女の子を描くんだったら指先とか、髪の毛とか、そういう細かいところにこだわって描いて欲しいですね。実際の女の子でも、指先がきたなかったり、髪の毛がよごれてたりすると幻滅するじゃないですか。それは絵でも同じだと思いますので」





❸色つけ

カラーインクで薄い色から順に色をつけていく

「水性のデザインマーカーを筆でとき、それをカラーインクとして使っています。ドラゴンボールを描いてた鳥山明さんが一時使ってた技法なんですが、マーカーは色数が豊富なので色を混ぜる必要がなく、きれいに出るんです。手順としては、薄い色から順に塗っていって、濃い色、最後にハイライト部分を残す、という感じで塗っていきます。ただ光に弱く、保管に気をつけないとすぐに色が飛ぶので、要冷暗所保管ですね。他にも『斬紅郎』の少し前から、顔料絵の具も使ってます。メリットとしては上から重ねることができるのと、発色がよいというのがあります。特に赤が印刷でとてもきれいに出るもんで。デメリットとしては、値段が高い（涙）。ほんと、サムライは金かかるんです」



マーカーを水でうすめ、これを筆でとってインクに



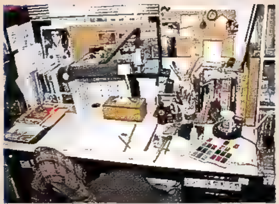
色は薄いものから塗っていく



濃い色は最後に。帯の模様などはここで描いてしまう



仕事道具



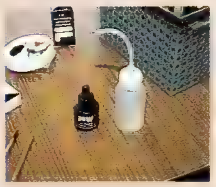
仕事場全景。手前にある絵の具は顔料かな!?



膨大な数のデザインマーカー。欲しい色をこの中から瞬時に選びだすのはさすが



面相筆の芯だけを取りカートリッジ式にして使用。右端は愛用のシャープペン



今回使用した耐水性インク。右は水を足す時に使うスポイト



皿を傾けてインクがたまりやすくしている。ティッシュペーパーも必需品

PRESENT!

なんと今回作製したナコルルのイラストを、白井氏およびSNKのご好意により1名様にプレゼント！

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてこの記事の感想をご記入のうえ、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「白井影二イラストプレゼント係」まで。

締切りは7月9日必着。発表は9月号のプレゼントコーナーで。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

ネオジオDJステーション
ラジオドラマ編
収録インタビュー



早くもCDになって絶賛発売中の『ネオジオDJステーション　ラジオドラマ編』、みんなもう聴いたかな？　ネオジオキャラの隠された一面（!?）が垣間見える、何ともオイシイ１枚なのだ！

この楽しさをみんなにもっと知ってもらいたい！　というわけで、４月20日に大阪某所でおこなわれた収録現場に、突撃インタビューしてきたぞ。

ネオジオ声優陣勢ぞろい!! はちゃめちゃ物語の裏側はいかに!?

去る4月20日、大阪某所にて『NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編』の収録がおこなわれた。

スタジオに入るなり、声優さんたちの笑い声が聞こえてきた。ちょうど一息ついたところで、録り終えたばかりの一話を聴いていたらしい。

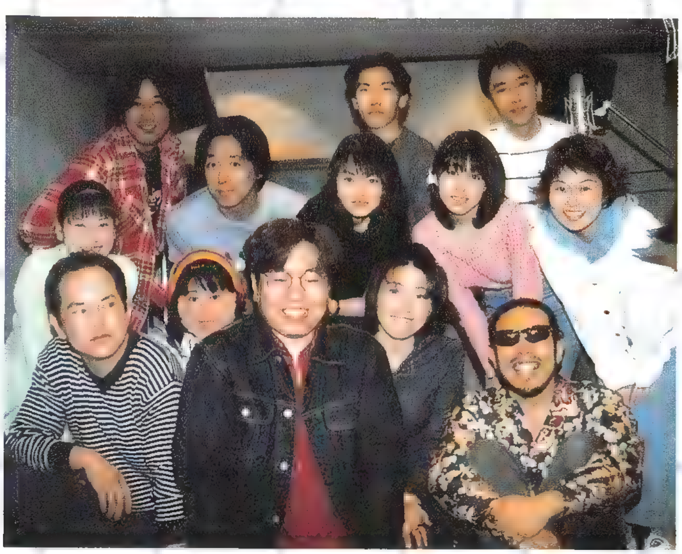
さすがにもう何度も一緒に仕事をしている人たちだけあって、勝手知ったるメンバーとばかりに、和気あいあいとした雰囲気。スタジオ内に山と積まれたお菓子をぱくつきながら、収録時のことを振り返っている様子だった。

そしてチェックが終わると、ほとんど間をおかずに次の収録がはじまる。

一番最初に、その話の出演メンバー全員で「ネオジオDJステーション!!」の声が毎回入るのだが、男性と女性の声優さんの数がどちらかにかたよっていたりすると、どちらかの声しか聞こえなかったりして、出番を控えている人たちが駆り出されることも…。たいした打ち合わせもなく、ぴたりと声が合ってしまうあたり、息もぴったりだ。

人が入れ替わり立ち替わり出入りするスタジオの中、次々におこなわれる収録の合間に出番を控えて休んでいる声優さんたちをつかまえて、今回の『ネオジオDJステーション　ラジオドラマ編』の感想などを聞いてみた。


機械がズラリと並んだ操作室内


全員そろって一枚！　和気あいあいの、いい雰囲気だ


こんなふうにマイクが3本立つ中、声優さんがいきいきするのだ

野中政宏



3話の『草薙家の一族』、聴いてくれましたか？ きっと、これが京にとって最初で最後のラブシーンのはずなのに、なぜ相手が庵子先輩（笑）？ 俺はともかく、京はマジにやってるだけに、ああいう台詞はホントに照れくさいですね。

それに、今回は破沙羅が出てきたことが嬉しかったです。前回は京だけだったし…。破沙羅にとっては、ラジオドラマ初出演。それどころか、こんなにたくさんしゃべったこと自体、貴重かも（笑）。

そうそう、破沙羅には、NFの読者だけに分かるおもしろい台詞をしゃべっているシーンがあります。みつけてみてください。

生駒治美



とにかく台本が、最高におもしろい！ 何でもアリですからね（笑）。

お気に入りなのは『サムライGO WEST』のナコルルのサルと、1話の『ものまね王者決定戦』！ 2役のコングさんが、目の前を何度も走って往復してたのがおかしくて、笑ってナコルルができませんでした。笑いをこらえるのが一番の苦労だったかも（笑）。でも、ナコルルの声が最後までもつかが心配でした。

あと『ギース杯争奪！ お笑い大合戦！』でリムルルと漫才をやったんですが、これもお気に入りです。サルの方は突っ込みですが、こっちではナコルルはボケに徹していますので、みんな聴いてね。

曽木亜古弥



前回のがとても楽しかったので、今回も楽しいだろうなと思ってたら、本当に楽しかったです。新しい人も増えて、なお嬉しいですし。

舞はだんだんつっこみ系が多くなってきたので、「もっとかわいい舞ちゃんを見せてあげたいわ！」と思ってます。ネコ舞をもっとやりたかったですね（笑）。今回は台本になかったから…。

それと、今回は初めて一緒に演る人がたくさんいたので、初対面のおかしさというものがありましたね。ああ、この人はこんな呼吸で演るんだ、とか。前回も一緒にやった人は、今回はすっかり慣れてしまったので、天然ボケがなくなってしまったのが寂しいです（笑）。

モンスター前塚



個性豊かな人が集まって、独特の雰囲気があります。こんなに大勢の人が集まったのも初めてですし。でもみんなよく知った人ばかりなので、家族が久しぶりに集まったような気になりました。仕事なのに、本当に楽しいです。こんなのだったら月に1回、いや週に1回でもやりたいですね。

今回は3役で、区別するのに悩みます。

紅丸なんだけど「ヒステリーな先生（女）」で、しかもそれが途中でチョイに変わる…という台本を見た時には、「やられた！」と思いました（笑）。

でも、本当に家族みたいです。今度、みんなで旅行にいきましょう（笑）。

NEW FACE!!

今回の収録から、新たにネオジオに加わった新人が2人。これからの活躍が期待できる2人のプロフィールを、ここで紹介するぞ！ みんなも応援してね!!

栗栖ゆきな

誕生日：11月10日
血液型：AB型
出身地：東京都
身長：156cm
スリーサイズ：B78、W57、H83
趣味：テニス、音楽鑑賞、ギター（エレキ）
好きな映画：ゴースト
好きな俳優：内田有紀
尊敬する人：母親
将来の夢：誰からも好かれる人になりたい
所属：プチスマイル
担当ネオジオキャラとゲーム名：麻宮アテナ（ザ・キング・オブ・ファイターズ'97）
その他の仕事：
〈雑誌〉『週刊ヤングジャンプ』（'94. 9. 15. 号）表紙・巻頭グラビア『制服の美少女』〈イベント〉アイドル・インディーズ・レーベル（'95. 5〜）〈TV〉『ミュージックステーション』Just fit 相談室 主演（'95. 7. 7.）、『ビーファイターカブト』テントー役レギュラー（'96. 3.〜1年間）、〈CF〉『フルーツ&キャロット』キャンプ編（'95. 9〜）など

神谷けいこ

誕生日：2月13日
血液型：O型
出身地：大阪府
身長：153cm
スリーサイズ：B80、W58、H80
趣味：料理、釣り
特技：器械体操
所属：リコモーション
担当ネオジオキャラとゲーム名：リムルル
その他の仕事：
〈TV〉『ええにょぼ』レギュラー、『春よ、来い』、『愛が聞こえます』、『水曜シリーズドラマ・月の船』レギュラー、『妊娠ですよ・2』、金田一耕助の傑作推理『悪魔の唇』、火曜サスペンス劇場『警視庁鑑識課』シリーズレギュラー、『新・部長刑事アーバンポリス24』、『野々山家の人々』〈映画〉京都映画塾卒業制作『遥か…』〈CM〉JR東日本びゅう商品券（TV）、雪印（TV）、住友生命（ラジオ）、NTT-DoCoMo関西（ラジオ）、㈱イシダ（ラジオ）、ロート製薬（ラジオ）〈ラジオ〉NHK FMラジオドラマ『鉄の輪』〈舞台〉劇団☆新感線 5本 など

安井邦彦



前回は「こんなのやって大丈夫?」なんて心配したし、今回もそうなんですが、スタッフを信じてやるしかない、という感じでした。キャラクターを客観的に見てキープできるのは、現場ではスタッフだけですからね。

それにしても、本当に楽しいです。ちょっとしたS・E・や後ろのガヤもほとんど同時に録るので、自然にやれました。素晴らしいです（笑）。

SNKとサイトロン、そしてこの企画だからこそできるライブ感覚ですね。その中で、また色々な勉強ができて楽しいです。

こちらが楽しんでやらないと、聴く人も楽しくならないでしょうしね。これを聴いて、楽しくなってください。

ほりえかおり



今回は、舞ちゃんと2人で全話の次回予告をしたんですが、ユリちゃんはいつも「えいえい」とかいってるんだけど、今回のは難しい漢字が多くて（笑）。まじめな文章を読まなきゃならなかったのが大変でしたね。

それに、一番はじめに録ったので、最初から2人でテンションを上げるのも大変でした。

本編の方は、ユリちゃんは普通のユリちゃんばかりだったので、台本を読んでほっとしました（笑）。前回は、酔っぱらいとかお父さんとか、おばあちゃんとかばかりで、壊れてましたからね（笑）。

だけど、今回のは本当にユリちゃんらしいので、よかったです。

栗栖ゆきな



こういうラジオドラマのアフレコ自体が、初めてだったんですよ。でも、まわりの人はみなさんが慣れている人ばかりだったので、すごく緊張しました。

でも、みなさん本当にいい人ばかりだったので、収録の時には何とか緊張も解けましたし、自分なりにこうやりたい、と思ったようにできたと思います。

収録の方は、とにかく地を出しちゃいけなくて、アテナとしてしゃべらなければならなかったのが大変でした。アテナを演じたうえで、不良を演じたりして…難しかったですね。

初体験でうまくできたかどうか不安もありますが、みなさん聴いてください。

コング桑田



他の声優の人と1つの空間をキャラクターの声で共有できる、というのはすごく楽しいです。

このドラマの中では、みんなが思ってるキャラクターとは違うだろうけど、声優の自分自身もすごく楽しんでるし、キャラクター自身も楽しんでると思います。

今回は3役で、その中でもギースはスタッフに気を遣われていると思います。ギースは審査員などの役なので、あんまりキャラクターが壊れていませんからね（笑）。それと、ギースはここでは生きておりますので（笑）。

とにかく、とても楽しくやれたので、聴いているみなさんにも楽しんで頂ければ、嬉しいですね。

スタッフに訊く!!

NEO・GEO DJ STATIONの裏側

ネオジオキャラの今まで出てこなかったヒューマニズムな部分、たとえば「本当はこんなヤツなのかな?」っていう想像とか、「こんな娘だったらいいな!」っていう希望とか(キャラクターだって人間なんだから、いろんな面があってもいい?)を、あくまでも僕らスタッフなりに(かなり無茶もあるけど…)描いてみたこのCD、もう聞いてくれたかな?

で、その収録はといえば、それはもう大変なのだ!

とにかくネオジオの声優さんは、にぎやかな人たちばかり。スタジオに入ったとたんおやつの買い出しにいく人がいたり(ピクニックじゃねーんだぞ! ほ○え!)、本番中はといえば、こちらが指示を出してる最中におしゃべりしてる人がいたり(○駒、お前だよ、お前! シカトはねーだろが!)。かくしてスタジオは大混乱! スタッフは大困惑! 大変な一日だったのだ。



真剣に話し合うスタッフ。いいものを作るのは大変なのだ



台本をチェックしつつ、声優さんに指示を出す

が、ご安心あれ! それでもさすがにプロ。ヤる時ゃヤってくれます。

それぞれの経験とテクニック、そして何よりもファンの人たちにまさるとも決して劣ることのないキャラへの愛情を精一杯込めて、見事にSNKキャラたちの知られざる一面? を演じてくれました。

打ち上げの時、嬉々としてバーベキューをつついている声優さんたちを見ながら「こんな人たちに支えられてるネオジオキャラ、大きくなってくだろうなあ」と、しみじみ感じていた「新世界楽曲雑技団」KONNYでした。

神谷けいこ



今回、初めてアフレコに参加しました。
「サムライスピリッツ」の仲間に入れていただくのも、今回が初めてなんです。ものすごく緊張しましたけれど、まわりのみなさんが励ましてくださったこともあって、がんばってやりました。
他のみなさんが本当にすごく上手な方ばかりなので、うまくできるかどうか、ちょっと不安もありましたけど…。でも、その中に混じって、私もみなさんと一緒にうまく壊れていけたら、と思います（笑）。きっと、優しく見守ってくださると思いますので（笑）。
これからもずっとがんばりますので、よろしくお願いします。

矢野栄路



今回初参加で、噂を聞いて演りたかったので、すごく楽しみにしていました。実際も、すごく楽しかったです。幻庵を久しぶりに演れたのが、一番嬉しかったですね。声の出し方を忘れそうでした（笑）。
手紙でよく聞かれるんですが、特に声は作ってないです。秘密（笑）。ただ、幻庵は大学の友人がモデルです。四国の山奥の人で、だからあれはなまってるんですよ（笑）。
手紙と一緒にイラストもよく頂くんですが、部屋に貼ってます。みなさん上手ですね。
この間、サワガニをたくさんもらったんですが、食べるのがかわいそうで飼ってます。夜、水槽から出てきて起こされるので、最近寝不足です。あの時食べるんだった（笑）。

橋本さとし



今回キムは、まじめで厳しい先生をやっているんですが、これは普段のキャラクターどおりでしたね。今回、初めて熱血な部分がクローズアップされたんですが、これまでの路線を外さずに、自分のイメージどおりにできました。
テリーの方も、新しい試みが違和感なくできたのでよかったですね。ブルー・マリーと一緒に司会をやったんですが、アメコミに出てくるようなはじけた司会者になってますんで、聴いてみてください。
こういったシチュエーションの違うドラマなどは、聴く方も楽しいだろうし、演る方も楽しんで演っているので、役から離れたキャラクターたちをみなさんにも堪能して欲しいです。

SNK広報 中村昭夫／梅本剛志



読者のみなさん、SNKの中村です。今回の「ネオジオDJステーション　ラジオドラマ編」は、声優さんやスタッフのあふれるパワー満載の、超豪華版です（おまけつきで、私も参加しています）。
他では絶対に知ることができない、ネオジオキャラの裏側？が楽しめる作品ですよ。
（SNK企画宣伝部　中村）

はじめまして、SNKの梅本です。今回何と、あの『ネオジオDJステーション』に登場してしまいまして、嬉しいやらこっ恥ずかしいやらで、大変なことになってしまいました。当然のごとく浮いている私たちはおいといて、声優さんの演技は今回もパワー全開！　絶対聞いてや!!
（SNK企画宣伝部　梅本）

収録のあとは内容をチェック！

「お疲れさまー」の声とともに一つの収録が終わると、そのあとで録ったばかりのテープがまわされる。
この時は、声優陣もスタッフもみんな真剣そのものだ。しかし、お笑いのシーンになると、笑いの渦が…。みんなの自然な笑顔が、とってもいい感じだった。
こんなにいい雰囲気で録っているから、いいものができあがるんだね。

初めての体験に緊張する人たち

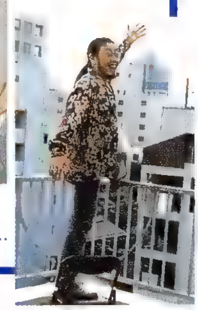
みんなが盛り上がっている中、緊張の面持ちで台本をめくっている人が2人。アテナ役の栗栖ゆきなさんと、リムルル役の神谷けいこさんだ。
2人とも、アフレコの仕事は今回が初めてだということ。特に念を入れて、自分の台詞のところを何度もチェックしていた。だが、他の声優さんたちに「がんばろうね」と声をかけられ、少し緊張もほぐれたようだった。
一方、同じく初めてのアフレコに挑む人が2人。SNK広報の中村氏、梅本氏だ。
何度やってもうまくいかない、と首をひねるSNKの梅本氏に、安井さんが「肩の力を抜いて…」と、演技指導。初めての演技に緊張が解けないSNKの2人だったが、このあとはなかなかうまくいったようだった。
みんなが協力しあって、初めて一つのものを作りあげる力ができるんだね。



いつでもおちゃめな、お2人でした



笑顔が基本デス



ここ７階なんスけど…

収録後のお楽しみはやっぱり打ち上げ！

自分の出演する話の収録が終わったあと、7階の控え室にいく人たちがちらほら…。何をしてるのかな？と、あとを追っていくと、何とそこでは打ち上げの準備がされていたのだ。
曽木さんが包丁をにぎり、ほりえさんが食材を並べる。その間、テーブルの準備は男の人のお仕事。
自分たちの打ち上げを、自分たちで準備するというスタッフまかせじゃないところが、今回の収録のいいところかも。
ここでは語りきれなかった新しい『ネオジオDJステーション』の魅力は、CDで聴いて自分で確かめてみてね!!



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU　イラスト/しろー大野

SNK	RPG	容量不明
MVS ─ ─	カセット ─ ─	CD 6月27日発売予定 6,800円

ネオジオCD版のみの戦闘システム&おまけゲームや序盤エリアの宝箱&黒子MAPなど重要な情報が満載！





長い年月を費やし、練りに練り込まれた期待のRPGがついに…そう、ついに発売！

今回はパーティ編成のポイントとして、キャラ性能評価と奥義の紹介、また戦闘システム&序盤攻略をおさらいしていくぞ！　おまけゲーム情報や他機種版との違いもフォローしてるので、必読だ!!

パーティ編成のポイント

主人公によって選べるキャラが違う

主人公を選んで旅をはじめると、【邪天降臨之章】では江戸南町に、【妖花慟哭之章】では出雲の町にそれぞれある「サムライ酒場」で旅のパートナーを選ぶこととなる。

しかも、ここで選べるパーティは、選んだ主人公によって変わってくるのだ。その組み合わせは上の表の通り。表を見て、自分の好きなキャラを組み込める主人公を選ぼう！

●選択できるパーティキャラ一覧

主人公キャラ	選択できるパーティキャラ 覇王丸	幻十郎	ナコルル	右京	ガルフォード	チャムチャム	リムルル	シャルロット	狂死郎
覇王丸	─	×	○	○	○	×	○	○	○
幻十郎	×	─	×	×	×	×	×	×	×
ナコルル	○	×	─	○	○	○	○	○	×
右京	○	×	○	─	○	○	×	○	○
ガルフォード	○	×	○	○	─	○	○	○	×
チャムチャム	○	×	○	×	○	─	○	○	○



幻十郎はパーティを組めないのだ。男の1人旅なのねん♡

組み合わせは70通り以上！

【邪天降臨之章】では2人、【妖花慟哭之章】では1人の仲間を選ぶわけだが、その組み合わせはなんと70通り以上になるという。しかも選択したキャラによって、回復奥義の有無などパーティ特性も変わってくるので、各キャラの特性をよく考えてパーティを編成する必要がある。

そこで次ページからはプレイヤーキャラ&パーティキャラの性能評価と奥義を紹介していくぞ！　主人公選択&パーティ編成時の参考にしてね。

こ～んなトコも主人公ごとに違うのだ！

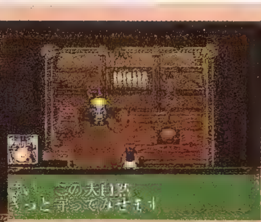
選んだ主人公によって変わるのは、選択できるパーティキャラだけじゃない。なんと、キャラの会話や動き、はたまた伏線や設定など、シナリオ展開まで変わってくるのだ！

また、特定のキャラがパーティにいる状態で、特定の場所にいった時のみ見ることのできる「隠しイベント」もあるという凝りよう！

お楽しみは尽きないね！

同じ場面でも幻十郎だと和狆に食ってかかる会話になるのだ！





【邪天降臨之章】の出雲。ナコルルだとこういう会話だが…

※画面写真、数値データ等は開発中のものです。

プレイヤーキャラ

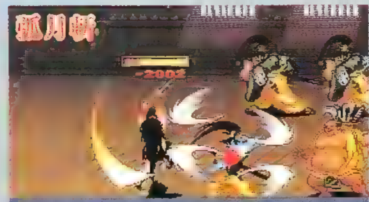
覇王丸（はおうまる）

一撃必殺の攻撃型！



攻撃力…A
防御力…B
スピード…C
回復奥義…なし
本体防御属性…風

主人公らしく、すべてにおいてスタンダードなキャラ。中でも攻撃力が強く、奥義は敵に対して直接攻撃をおこなうものが中心だ。



まさに一撃必殺！ 敵に大ダメージを与える頼れる奥義だ



複数の敵も一気に巻き込む。こちらも強力な奥義だ

奥義名	コマンド	効果	習得レベル
旋風裂斬（せんぷうれつざん）	↓↘→+A	竜巻が回転しながら敵１体を攻撃	6
弧月斬（こげつざん）	→↙↓↘+A	三日月の軌跡を描き敵を斬る	8
酒攻撃（さけこうげき）	→←→+B	酒瓶で敵を攻撃	11
烈震斬（れっしんざん）	←↓↙+A	敵の懐に飛び込み、地を打つ衝撃波で攻撃	14
烈風裂斬（れっぷうれつざん）	↓↘→+B	２つの竜巻が、敵複数を攻撃	17
旋風波（せんぷうは）	↓↙←+A	地面を斬り上げ、その衝撃波で攻撃	20

ナコルル

動物たちも大活躍！

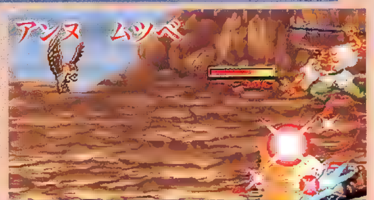


攻撃力…D
防御力…D
スピード…B
回復奥義…あり
本体防御属性…聖

動きが素早く、回復奥義も使える。
ママハハとシクルゥのどちらを連れているかで、使える奥義も変わってくるぞ！



お馴染みママハハの攻撃！ シクルゥバージョンもあり！

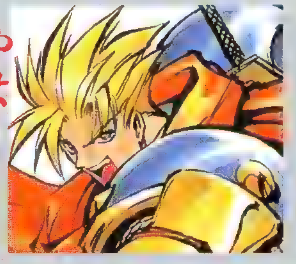


全身に光を帯び、低い姿勢で敵に突っ込んでいくぞ

奥義名	コマンド	効果	習得レベル
カムイ　リムセ	←↓↙+A	光のローブをまとい、敵を攻撃	6
エブンキネ　ケナシ	↓↓+D	自然の力を借りて味方１人の体力を回復	9
アムベ　ヤトロ	→↘↓↙←+A	合図とともにママハハが敵に攻撃	12
カムイ　シルマ	→↘↓↙←+A	合図とともにシクルゥが敵に攻撃	12
アンヌ　ムツベ	←↙↓+A	刀を構え、敵に向かい突進して攻撃	15
カムイ　ムツベ	↓↘→+A	ママハハに掴まり、上空から落下しながら敵に突進し、攻撃	18
イメル　シキテ	↓↘→+A	シクルゥに飛び乗り、シクルゥの移動速度を利用して、横1列の敵に突進して攻撃	18

ガルフォード

やはりパピィ強し！



攻撃力…C
防御力…C
スピード…B
回復奥義…なし
本体防御属性…雷

動きは素早いが、その分斬り攻撃の威力が弱め。奥義には姿を消して敵の頭上から斬りつけるなど、忍者らしくトリッキーなものが多い。



トリッキーなパピィの攻撃！ ガルフォード版も強いぞ！



投げて落として雷でドーン！ 結構頼れるハデな技

奥義名	コマンド	効果	習得レベル
プラズマブレード	↓↘→+A	クナイに雷をまとわせて飛ばし、敵を攻撃	5
ラッシュドッグ	↓↙←+A	パピィが敵に突進して攻撃	5
リア レプリカアタック	→↘↓↙←+A	姿を消し、敵の頭上に出現して斬りつける	8
レプリカドッグ	←↓↙+C	パピィが姿を消し、敵の頭上に出現して攻撃	11
ストライクヘッズ	→↓↘+C	敵を掴んで上空へ飛び上がり、落下して地面に叩きつける	14
プラズマ クロスブレード	↓↘→+B	雷をまとわせたクナイを複数飛ばし、敵複数を攻撃	17

※キャラ性能評価はA～Eの５段階で表しており、Aに近いほど優れています。

橘右京

攻撃力に長けたスピード型！



攻撃力…A
防御力…C
スピード…B
回復奥義…なし
本体防御属性…炎

素早く刀を抜き、一閃で敵を倒すスピード型キャラ。おまけに攻撃力も高く、奥義は高速で移動して斬る攻撃が中心だ。



敵1体に対する攻撃だが、その分威力は強力！



連続攻撃も強い。格闘版同様、当然ザコも出現するのだ

奥義名	コマンド	効果	獲得レベル
秘剣　朧刀ー閃ー	↓↘→+A	踏み込んで敵に居合い斬りをおこなう	8
秘剣　陽炎	→↓↘+A	居合い斬りをおこない、かまいたちで敵を攻撃	11
秘剣　ツバメ返し	←↙↓↘→+A	高速半転する剣で、空中から敵1体を攻撃	14
秘剣　ささめゆき	↓↙←+A	敵に近づき、連続で斬りつけて攻撃	17
秘剣　朧刀ー光ー	↓↘→+B	踏み込んで敵に居合い斬りを連続でおこなう	20

牙神幻十郎

優れた攻防を誇る一匹狼！



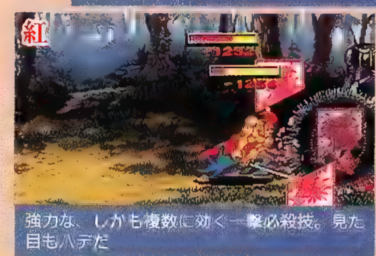
攻撃力…A
防御力…A
スピード…C
回復奥義…あり
本体防御属性…魔

斬り攻撃を主体とした攻撃型キャラ。奥義は連続斬りが中心。

一人旅なので防御力も高く、回復奥義も使えるのだ。



三連殺1発目。レベルが上がれば3発目まで覚える。強力



強力な、しかも複数に効く一撃必殺技。見た目もハデだ

奥義名	コマンド	効果	獲得レベル
桜華斬	↓↙←+A	花札状の真空波を放ち、敵を攻撃	8
三連殺ー牙ー	↓↘→+A	敵に向かい踏み込んで交錯し、斬りつける	11
桐覇光翼刃	→↓↘+A	刀を回転させて上昇し、敵を巻き込んで攻撃	14
紅	→↘↓+A	敵に向かい上段から渾身の力で刀を振り下ろして攻撃	17
濡雫	↓↓+D	煙管を吹かして、自分の体力を回復	20

チャムチャム

素早いが、スキも多い!?



攻撃力…C
防御力…C
スピード…A
回復奥義…あり
本体防御属性…無

動きが素早く、回復奥義も使える。

敵を翻弄しながら攻撃するが、その分命中率が低く、スキも大きいため、ピンチにおちいる時も…!?



敵複数に対するブーメラン攻撃。お世話になります

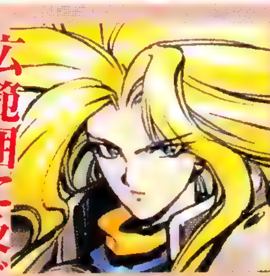


パクパクの口から放たれた精霊が敵を一撃。兄の自己主張か？

奥義名	コマンド	効果	獲得レベル
タンゲレ・アーラ	↓↘→+A	ブーメランを投げ、敵1体を攻撃	6
ニンブス・アーラ	↓↘→+B	ブーメランを投げ、敵全体を攻撃	10
パクパク・ガブル	→↘↓↙←+C	パクパクが敵に向かって精霊を放ち、攻撃	14
アリクイス・エデッセ	↓↓+D	鼻をきかせて、体力を回復する食べ物を探す	18

パーティキャラ

シャルロット



広範囲に及ぶ攻撃が可能！

攻撃力…B
防御力…C
スピード…D
回復奥義…なし
本体防御属性…無

レイピアを操り、敵に対して突進していく攻撃が中心。奥義には、レイピアの長いリーチを生かした広範囲に及ぶものが多い。



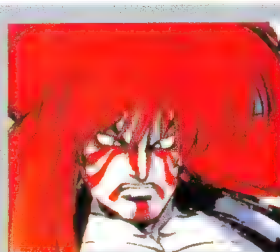
敵2匹を攻撃できるパワーグラデーション、ってところだ



こちらもトライ　スラッシュのパワーアップ版。強いぞ

奥義名	コマンド	効果	獲得レベル
スプラッシュファーント	↓↙←+A	敵に向かって連続で突きを繰り出しながら突進し、攻撃	5
パワーグラデーション	↙↓↘+A	敵に向かって踏み込み、光の帯を描きながら上昇して敵を攻撃	8
トライ スラッシュ	→↓↘+A	高速で回転させた剣の軌跡が真空状態を作り出し、敵を攻撃	10
ミストラル グラデーション	↙↓↘+B	敵に向かって踏み込み、光の帯を描きながら上昇して2体の敵を攻撃	15
ノーブル スラッシュ	→↓↘+B	高速で回転させた剣の軌跡が真空状態を作り出し、2体の敵を攻撃	20

千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）



派手な奥義と攻撃は必見！

攻撃力…B
防御力…C
スピード…E
回復奥義…なし
本体防御属性…炎

スピードは遅く、回復奥義も使えないが、〝舞〟の動きで構成された、派手で見栄えのする攻撃は必見！

攻撃力もそこそこあるので、頼れる仲間になりそうだ。



威力も攻撃範囲も広い、お世話になる奥義の一つだ



横回転しながら敵に突進！　当てられた敵は激しく後ろへふっ飛ぶぞ

奥義名	コマンド	効果	獲得レベル
狂死郎宴舞（きょうしろうえんぶ）	↓↙←+A	長刀をまわして舞いながら敵に連続で攻撃	10
火炎曲舞（かえんきょくぶ）	↓↘→+A	敵に向かって火炎を放出して攻撃	13
跳尾獅子（ちょうびじし）	→↘↓↙←+A	長刀を軸に、体に炎をまとわせて跳ね上がり、攻撃	16
回天曲舞（かいてんきょくぶ）　曙（あけぼの）	→↓↘+A	体を横に回転させながら敵を斬りつける	19

リムルル



パーティのサポート的存在！

攻撃力…E
防御力…E
スピード…A
回復奥義…あり
本体防御属性…冷

氷の精、コンルの力を借りて攻撃・回復奥義の両方をおこなう。

味方のダメージを軽減させるなど、サポート的な役割も果たしてくれるぞ。



回避率上昇奥義。体力回復奥義と同様、かなり頼れるぞ



攻撃もなかなかのもの。「冷」の属性奥義を持っているぞ

奥義名	コマンド	効果	獲得レベル
ルプシ トゥム	→↓↘+C	氷の力で敵を攻撃	3
カント イノンノ	↓↓+D	氷の結晶で味方1人の体力を回復	6
コンル メム	↓↘→+D	味方が攻撃を避けやすいように、氷を張る	9
カムイ シトゥキ	↓→↘+D	味方に氷のシールドを張り、敵からのダメージを減少させる	12
ウプン オフ	↓↙←+A	氷の結晶で作り出した無数の槍で敵を攻撃	15
ワッカ シクテ	↓↙←+D	味方陣を氷の塊で満たし、味方全体の体力を回復	18

戦闘システム解説

ここでは今までのおさらいもかねて、基本的なバトル画面の紹介からネオジオ版のみの新システムなど、重要な戦闘システムを解説するぞ。

バトル画面

プレイヤーが敵に遭遇すると、〝斬〟の文字のあとに、バトル画面に突入する。

ここでプレイヤーが選択できる行動は、下の8つだ。

ちなみにネオジオCD版の戦闘はリアルタイムバトルになっているので、行動アイコンの選択にもたついていると、自動的に敵のターンへ切り替わってしまうというスリリングな戦闘が味わえるぞ。

画面の見方



❶戦闘メッセージの表示
❷行動アイコン
❸ウェイトタイマー表示／キャラの顔がはっきり表示されたら攻撃可能
❹怒りゲージ／満タンになると攻撃力が上がる
❺体力、気力ゲージ／体力がなくなると戦闘不能になり、気力がなくなると奥義が出せなくなる

●行動アイコン

斬	通常攻撃
技	奥義攻撃（気力を消費する）
逃	逃げる（まわり込まれて逃げられない時もある）
散	敵を逃がす（逃げない時もある）
物	手持ちの道具を使う
防	攻撃せずに身を守る
滅	敵が全滅するまでひたすら攻撃をくりかえす（Bボタンでキャンセル）
陣	陣形を変更する（主人公のみ使用可）

デュアルコマンドシステム

行動アイコンで〝技〟を選ぶと、奥義を出すことができる。奥義は系統別に「壱」から「六」のBOXに整理されているので、分かりやすいぞ。

奥義入力方法は、普通のRPGのように、技名を選択して決定する【技名セレクト入力】と、格闘版のようにレバー入力+ボタンで必殺技を出す【格闘コマンド入力】の2種類があり、これはメニュー画面の「設定」でいつでも変えることができる。

ネオジオCD版だけのリアルな戦闘モード

ネオジオCD版の【格闘コマンド入力】モードは、PS、SS版と異なり、なんと、敵の攻撃を受ける瞬間にレバーやボタンをタイミングよく入力することで、任意に防御、避け、反撃ができるのだ！

最初はタイミングが難しいけど、慣れてくれば敵の技を100%避けたりすることもできるので、より有利に、より格闘アクションに近い感覚でプレイできるぞ！

なお、【技名セレクト入力】モードとPS、SS版では、防御、避け、反撃はすべてランダム。プレイヤーがこれらをダイレクトに操作し、RPGなのにリアルタイムで戦闘に参加できるのは、ネオジオ版の【格闘コマンド入力】モードだけ、ってわけだ！

操作方法

●防御／レバー後ろ
敵の攻撃をガードして、ダメージを軽減

●避け／Aボタン
敵の攻撃をかわして、ダメージを回避

●反撃／Aボタン
敵の攻撃を受けたあと、通常攻撃で斬り返す



剣を盾に防御。でもけずられます〜 リアル〜



避ければノーダメージ！ タイミングを掴んで毎回避けろ〜！

怒り溜め

怒りゲージは敵から攻撃を受けるたびにたまっていくが、攻撃順番がまわってきた時に行動アイコンを選ばずにCボタンを押し続けることで、ためることもできる。ちなみに、ボタンを押す時間の長さによって、ゲージのたまり具合は変わってくるぞ。

怒り溜めをするとそのキャラは1ターン休みになってしまうが、ゲージがMAXまでたまると攻撃力が2倍になり、全ステータス異常が回復し、さらに「成長奥義」が（すでに修得している場合のみ）使えるようになるなど、色々と有利になるのだ。



おりゃ〜！ 怒り時は点滅して攻撃力2倍じゃ〜い!!

鍔競り合い

バトル中に通常攻撃を仕かけると、敵との「鍔競り合い」になることがある。

そうなったらとにかくAボタンを連打しよう！ 敵に押し勝つと、相手は道具を落としたうえ、しばらく動かなくなるぞ。逆に負けてしまうと、こっちが動けなくなってしまうので気合いを入れていこう！

また、怒りMAX時なら鍔競り合い中にBボタンを押すことで、鍔競り合いを強制キャンセルして相手を斬るという「鍔弾き」もできるぞ。

ちなみに鍔競り合い中でも、Cボタンを押すことで怒り溜めができる。ただ、競り合いの勝ち負けより優先されてしまうので、注意が必要だ。



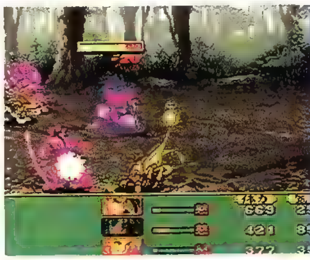
ガリガリガリ。Aボタン連打命!! 怒り時ならBボタンだ!

ステータス異常

敵の攻撃には特殊なものがあり、それらを食らうと左の表のようなステータス異常を起こす。

ステータス異常は「毒」以外は戦闘が終わると自然に回復し、「混乱」と「放心」は3ターン経過すると戦闘中でも回復するぞ。

また、宿屋に泊まるか、それぞれに応じた回復アイテムや奥義を使って回復させることもできるのだ。



こうなったらイタイ。解毒薬がなければ[illegible]恐れ！

●ステータス異常

異常	状態	回復アイテム
戦闘不能	体力がゼロになり、戦闘できなくなる	仙魂丹など
混乱	頭が混乱して、味方に斬りかかったりする	目醒め薬など
放心	体が痺れて動けなくなり、何もできなくなる	解縛薬など
呪い	奥義が使えなくなる	霊薬など
毒	戦闘中だけでなく、歩いている時も体力が減り続ける	解毒薬など

属性

属性には、大気系の「炎」「冷」「風」「雷」、素子系の「聖」「魔」、そして何にも影響を受けない「無」の7種類がある。

そして、これらの属性をサムライたちの武器につけたり、属性を持つ防具を身につけさせたりすることで、攻撃や防御に属性の強弱関係を持たせることができるのだ。

武器の属性はアイテムや鍛冶屋で変えることができ、初期段階では「無」属性である通常攻撃や通常奥義などが、その属性を持つようになる。これが"攻撃属性"だ。ただし、固有の属性を持つ「属性奥義」の属性は変えることができないぞ。

ちなみに、属性を持つ防具の装備によって変わる"防御属性"は、初期段階ではそのキャラの本体防御属性になっている。

属性の強弱関係は左の表の通り。属性を持つ強敵とのバトルには、その属性に優位な属性を剣に持たせ、さらに優位な属性をもつ防具を身につけて挑めば怖いものなしだ！



「魔」の敵には、「聖」の攻撃が効くぞ。「無」はヘボ

●属性相対表

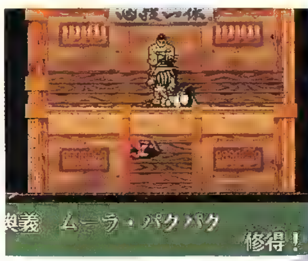
攻撃側＼防御側	風	炎	冷	雷	聖	魔	無
風	×	◎	—	—	—	—	◎
炎	—	×	◎	—	—	—	◎
冷	—	◎	×	—	—	—	◎
雷	—	—	—	×	—	—	◎
聖	—	—	—	—	×	◎	◎
魔	—	—	—	—	◎	×	◎
無	△	△	△	△	△	△	—

◎は優位（攻撃ダメージ約2倍）、—は通常、
△は不利（攻撃ダメージ約0.8倍）、×は相殺（攻撃ダメージ約0.5倍）

修行場

サムライたちは各地に用意された修行場で修行をすることによって、ステータスを上げたり、これから覚える予定の奥義を先に手に入れたりすることができる。修行場によってはその修行場でしか修得できない強力な「成長奥義」を手に入れることもできるぞ。

修行は修行場に用意された敵と闘って勝利する、という簡単なもの。しかも負けてしまっても何回でもチャレンジできるのだ。



いえーい、奥義先取りじゃん～パーティ全員が強くなるぞ～

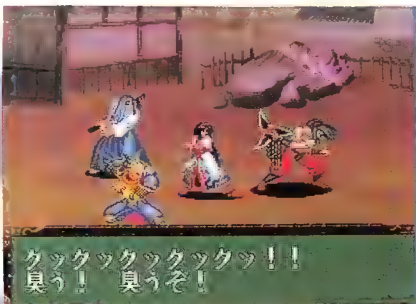
助太刀システム

対ボス戦などでは、たまに格闘版でお馴染みのあのキャラたちが味方として加勢してくれる時がある。これが助太刀システムだ。

意外な時に意外なキャラが参戦してくるので、驚かされることもしばしば。

プレイヤーが操作することはできないが、彼らはさまざまな奥義を惜しみなく繰り出してくれるので、頼もしいことこのうえない。

助っ人キャラは戦闘が終わると、風のようにどこかへ消え去ってしまうぞ。



血の匂いに誘われてか、いきなり彼が参戦！　血色いいのぅ



助っ人キャラは色々。骸羅の時もあるし、半蔵の時もある

邪天降臨之章・序盤攻略

【邪天降臨之章】は関東地方からスタートし、すぐ江戸の町に入れるのだが、ナコルルとチャムチャムだけは江戸に辿り着くまでにちょっとした苦労が必要になっている。
江戸からは6キャラとも共通のシナリオ展開になるぞ。

ナコルル
スタート／カムイコタン

1 父を探しに「カムイの森」へ！

村を出る前に、薬草と解毒草を買っておこう。
防具はカムイの森で拾えるので、手に入れたらすぐ装備しよう。

BOSS カムイフム（属性／冷）

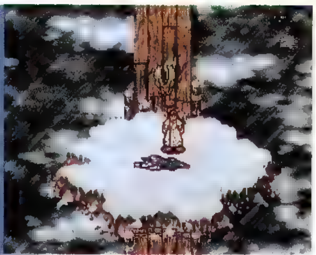
スタート時のレベルでも、奥義〝カムイ リムセ〟と通常技数発程度で倒せるので問題なし。食らうダメージもそれほどではないだろう。



弱いくま公。なぜ父上はこんなザコにやられたんだろう…

2 「カムイの港」から江戸へ向かえ！

動物を変えたければ、船に乗る前に、カムイコタンの村に戻ろう。いったん江戸へいってしまうと、しばらく動物チェンジはできないぞ。

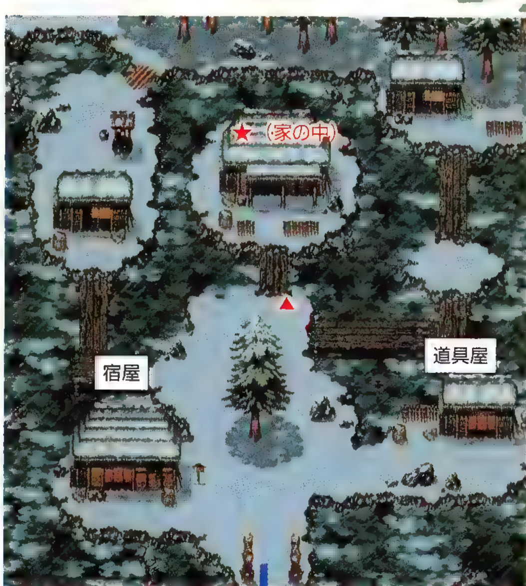


両方連れていきたいけど、一人しか連れていけないの♡

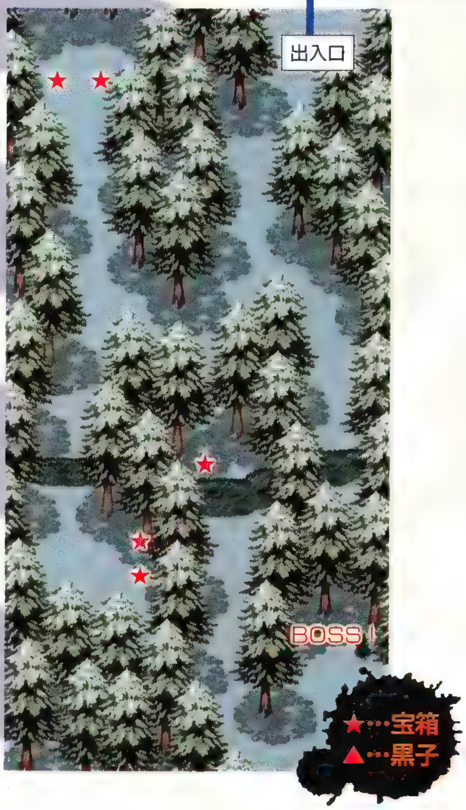
●道具屋・カムイコタン

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
お酒	気力回復・小（個人用）	150
煙幕玉	ボス戦以外、100%逃げられる	500
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	80

●カムイコタン



●カムイの森



●カムイ地方



▼魔界の者 カムイの森

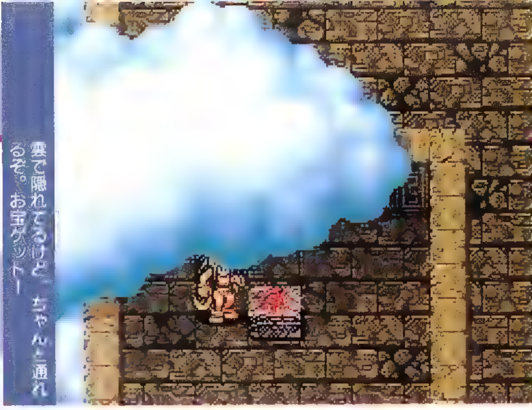
- ・土グモ「無」・お酒
- ・ロンヌ・ニ「風」／回復・薬草
- ・フレメサシ「無」／毒・匂玉
- ・アイオラク「無」
- ・ライケアム「無」・氷の粉

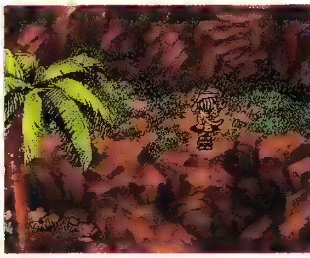
▼魔界の者 カムイ地方

- ・ロンヌ・ニ「風」／回復・薬草
- ・チシニポポ「無」
- ・斬魔団闇「無」・煙幕玉
- ・無頼漢「無」・解毒薬

※▼魔界の者の見方：キャラ名「属性」／特殊能力・所持アイテム

チャムチャム
スタート／グリーンヘル


雲で隠れてるけど、ちゃんと通れるぞ。お宝ゲット！


神殿はすぐそこ。宝箱はゲットしたかな？

1 「ハレハレ樹海」を抜け「太陽神殿」へ！

スタート時レベルの通常攻撃や奥義だけで倒せる敵もいるが、ザコ敵の中にも「聖」や「炎」の属性を持つあなどれないヤツもいるので、薬草と、ついでに解毒薬くらいは買っておこう。

山の中腹にある椰子の木が見えてきたら、神殿は近いぞ。

●薬屋・グリーンヘル

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
お酒	気力回復・小（個人用）	150
煙幕玉	ボス戦以外、100%逃げられる	500
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	80
霊薬	ステータス異常「呪い」の回復	140

●土産屋・グリーンヘル

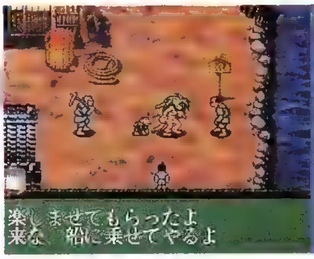
アイテム名	効果	金
煎じ薬	体力回復・満タン（個人用）	800

2 伊勢から船に乗り江戸へ向かえ！

日本の伊勢に着いたら、鍛冶屋で十兵衛の話を聞こう。

しかし、十兵衛を訪ねて江戸へいこうとしても、タダでは船に乗せてくれない。

そこで、パクパクとともに、伊勢の町中でちょっとした芸を披露し、その代わりに船頭さんに江戸へ向かう船に乗せてもらうのだ。



チャムチャムお見事！　その芸で食っていけるよ！

▼魔界の者 南米地方

- 宿り草「無」／毒・解毒薬
- カトウン「聖」・薬草
- 死見虫「無」／放心、呪い・
- 夜叉の巻物
- ヌエ「無」／毒
- フンチュン「雷」／敵のすばやさ低下・薬草

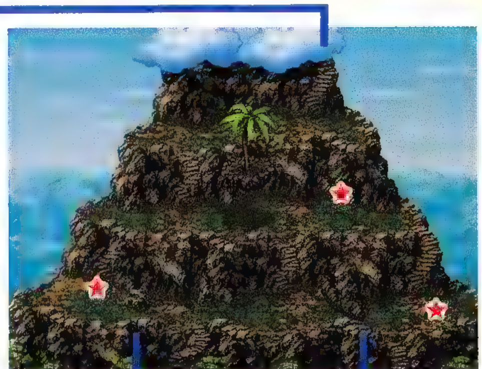
▼魔界の者 ハレハレ樹海＆山

- リグレット「無」
- チャク「聖」／・匂玉
- ムーラ「無」／呪い・呪いの邪香
- アハウ「炎」・炎の粉
- ムクラン「無」／混乱・薬草

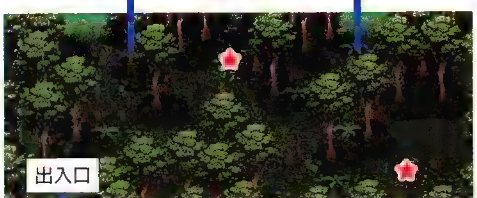
●太陽神殿



●ハレハレ山



●ハレハレ樹海



●グリーンヘルの村



●グリーンヘル地方



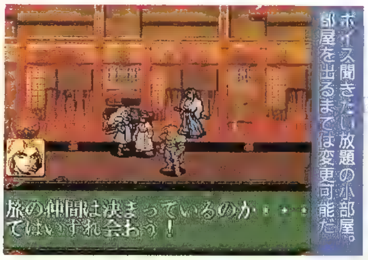
★…宝箱
▲…黒子

覇王丸
牙神幻十郎
スタート／枯華院
橘 右京
スタート／老学者の庵
ガルフォード
スタート／月山

4人ともスタート地点が関東なので、歩いていればイヤでも江戸へ辿り着くぞ。

1 「サムライ酒場」でパーティ編成！

江戸へ辿り着いたら「サムライ酒場」で2人の仲間を決めよう。ここを出たら二度と変更はできないので、パーティ選びは慎重にね。選べるキャラは主人公によって違うのでP48の表を参照してね。



ボイス聞きたい放題の小部屋。部屋を出るまでは変更可能だ。

2 「陰陽師の社」へ向かおう！

パーティを組み終わったら、「十兵衛屋敷」に寄ってから「陰陽師の社」へいこう。ここで魔物退治を頼まれるので、引き受けてボス戦に突入だ！

●道具屋・江戸南町

アイテム名	効果	金
煙幕玉	ボス戦以外、100%逃げられる	500
炎の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「炎」に変える	500
氷の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「冷」に変える	500
風の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「風」に変える	500
雷の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「雷」に変える	600
聖の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「聖」に変える	800
魔の粉	使用した戦闘時のみ、武器の属性を「魔」に変える	800
首飾り	攻撃力が1上がる（全員装備可能）	300
お守り	防御力が1上がる（全員装備可能）	300
お札	回避率が1上がる（全員装備可能）	300

●薬屋・江戸南町

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
お酒	気力回復・小（個人用）	150
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	80
目醒め薬	ステータス異常「混乱」の回復	100
解縛薬	ステータス異常「麻痺」の回復	120
仙魂丹	ステータス異常「戦闘不能」の回復	1500

●土産屋・江戸南町

アイテム名	効果	金
雷起こし	雷による攻撃	500

●江戸南町



▼魔界の者
関東地方

- 生首「魔」／召集
- 飛燕「無」・薬草
- 旗本くずれ「無」・お酒
- 百貫盗賊「無」／金盗み
- 斬魔団風「無」・修羅の巻物

▼魔界の者
東海地方

- 木霊「風」／放心、回復・薬草
- 旗本くずれ「無」・お酒
- 人魚「無」・仙魂丹
- 飛燕「無」・薬草
- 斬魔団暗夜「魔」／混乱・煙幕玉

●東海地方



●関東地方



★…宝箱
▲…黒子



ちょっち痛い攻撃。薬草はちゃんと買っといたかな？

BOSS!
魔界石
（属性／無）

基本的に奥義をバシバシ繰り出していれば余裕で勝てる。が、奥義〝呪縛縄〟はちと痛いので、薬草くらいは用意しておこう。

3 「箱根の関所」を抜け「富士樹海」に突入！

陰陽師からもらった〝箱根手形〟で「箱根の関所」を通り、富士へ向かおう。

遭遇する敵をコンスタンスに倒してステータスを上げておけば、このあとのボス戦も楽になってくるぞ。

BOSS!
邪神官
（属性／無）

邪神官と邪神木の2体で攻撃してくる。邪神官の方が弱いので、先に倒してしまおう。2体とも味方複数、または全員に大ダメージを与えてくる奥義を持っているので、傷薬などのアイテムで回復をおこたらないように！

4 富士山中のほこらから「邪教の館」へ！

樹海を抜けたらほこらはすぐそこ。頂上の方には宝箱や修行場があるが、いったんほこら近くの黒子にセーブをお願いした方がいいだろう。ほこらの中の階段は「邪教の館」に続いている。

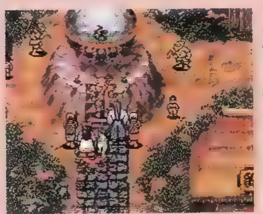
とりあえず寄っておこう！ 絶望の村、忍野村

富士の近くにあるひっそりとした村、忍野村。

別にこの村に寄らなくてもストーリー展開には関係ないが、旅館で体力を回復したり、セーブするために立ち寄るのが得策だろう。

村の人々は絶望の中、〝アンプ様〟という怪しげな御神体に希望を抱いている。

彼らを救えるのは、きみたちサムライだけだ！一刻も早く、この地に平和を取り戻してやろう！



これがアンプ様ですか〜？ ただの石じゃないですか〜



敵の「炎」攻撃。属性関係で、ダメージにも差が出る

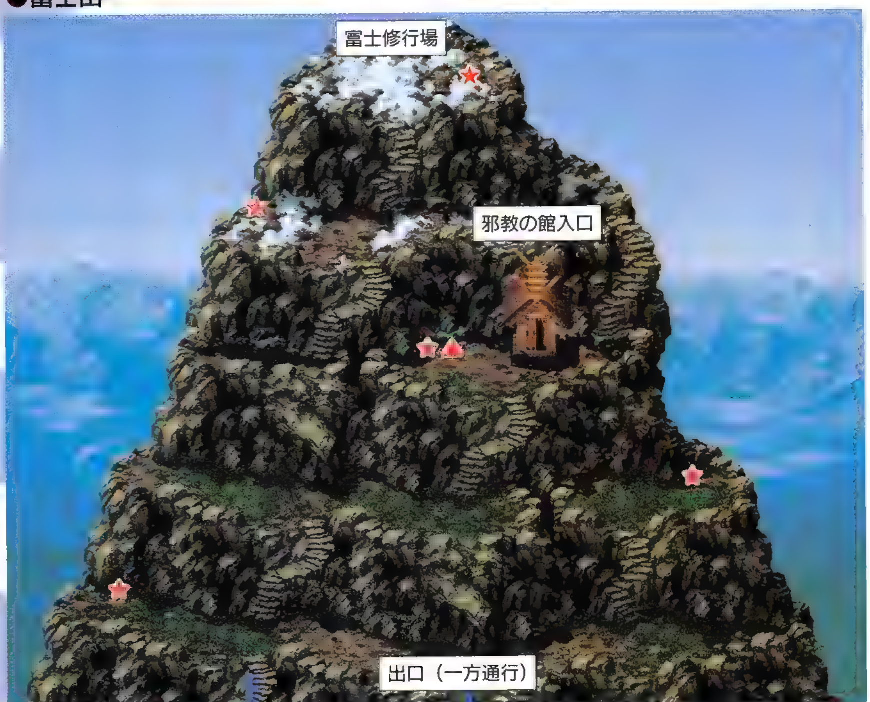
▼魔界の者 富士樹海

- 木霊「風」／放心、回復・薬草
- 宿り草「無」／毒・解毒薬
- 死相「魔」・／呪い・薬草
- 鬼グモ「無」／召集・お酒
- 夢ひき「魔」

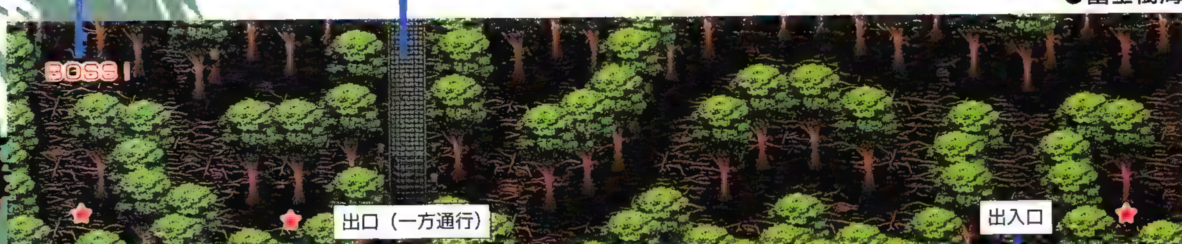
▼魔界の者 富士山

- 宿り草「無」／毒・解毒薬
- 黒夢「無」／回避率UP・不意の邪香
- 不吉虫「無」・夜叉の巻物
- 斬魔団竜巻「無」・修羅の巻物
- カラス天狗「無」

●富士山



●富士樹海



★…宝箱
▲…黒子

他機種との違い

「ネオジオCD版と他機種版、どっちがいいの?」とか「どの機種が一番いい?」など、発売を目前にして悩んでいる人も多いと思う。

ここではそんなみなさんの心のスキマをお埋めするべく、ネオジオCD版、サターン版(SS)、プレイステーション版(PS)の違いの一部を紹介しちゃうぞ!

気になるロード時間は、ネオジオCD版に比べてPS、SS版の方がちょっと短い。が、戦闘シーンのロードは、他機種版に比べてネオジオCD版は非常に早いぞ。

この機種が一番! とはいきれないけど、参考にはなると思う。ちなみに編集部では、バトルシステムのリアルさや、次ページで紹介している「おまけゲーム」などから、ネオジオCD版がおススメだ。

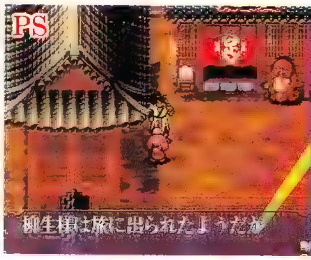


ウインドウは深緑になった。ネオジオ版は部屋が狭いぞ

1 ウインドウカラーが違う!

ネオジオCD版は深緑、PS版はうす紫色の透かし、SS版は紫色と、それぞれメッセージウインドウカラーが違うのだ。どれも独特の雰囲気が出てていい感じだよね。部屋の大きさもちょっと違うぞ。

気づいた人も多いと思うけど、前号までの開発中画面ではネオジオ版のウインドウカラーは紫色だったのだ。



透かしウインドウもかっこいいのだ



実は紫色が一番見なれてるんだよね

2 キャラの大きさが違う!

フィールドマップ上でのキャラの大きさが、ネオジオCD版とPS、SS版では倍くらい違うのだ。写真を見比べてもらえば一目瞭然だと思うけど、ネオジオCD版の方が大きい。フィールド上でのダッシュは3機種とも可能だ。

町や村、ダンジョンなどでのキャラの大きさは大して変わらないぞ。



ネオジオCD版はキャラがでかい! 顔もよく見えるぞ



比べて見ると結構小さい。ちょっと物足りないかな?

※PS版とSS版には違いがありません。写真はSS版のものです。

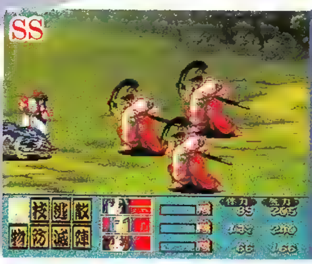
3 戦闘画面が違う!

戦闘画面のウインドウの色が、ネオジオCD版ではメッセージウインドウとおそろいの深緑に、PS、SS版では水色になっているのだ。

よく見るとウェイトタイマーの幅や色、怒りゲージや体力&気力数値の色や形も微妙に違うぞ。敵や背景、ウェイトタイマーのキャラの顔などは同じみたいだけどね。



なかなかシブいのでは? ウインドウとおそろいの色だし



よく見るとシクルゥの色も違う。ウェイトゲージがいい!

未公開イラストゲット! 両章の重要敵キャラを紹介!

【邪天降臨之章】時姫(ときひめ)



高貴な雰囲気を漂わせる美しい女性。牛若姫とともに、主人公たちのゆく手を阻む。

背中に翼を持っており、人間ではないが、魔物ともどこか少し違うようだ。

彼女の過去や本当の目的は不明だが、天草と何かしら関係があり、大きなカギを握る重要人物であることに間違いはない。

【妖花慟哭之章】破怨(はおん)

【妖花慟哭之章】の序盤に登場する阿号同様、封印されたミヅキの代わりにミヅキ復活計画を実行する忠実な手下の一人。ミヅキに直接仕えている魔物だ。

過去の記憶を失っており、どこでどのように生まれたのかさえ覚えてはいないようだが、とにかくすさまじい力を持つ強敵らしい。



ネオジオ版だけの特典

おまけゲームに閑丸登場!

お待たせしました! ついにネオジオCD版ならではの「おまけゲーム」情報をキャッチしたので、ここで紹介しちゃうぞ!

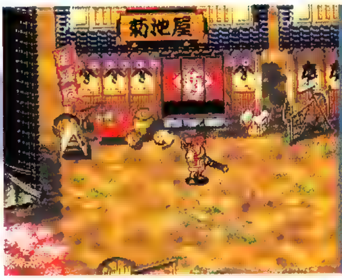
なんと主人公はあの人気お子様キャラ、緋雨閑丸だ! 内容は、京都を舞台に閑丸が宿命の〝鬼探し〟をする、というもの。しかも会話の選択肢によってまったく違ったストーリーが展開され、さらにエンディングまで変わってくるという、マルチシナリオ&マルチエンディングなミニRPGなのだ。これだけで何回でも遊べちゃうぞ!

この「おまけゲーム」にはサムライの面々はもちろん、ネオジオユーザーなら狂喜乱舞するであろうあのキャラたちもドドーンと出演!

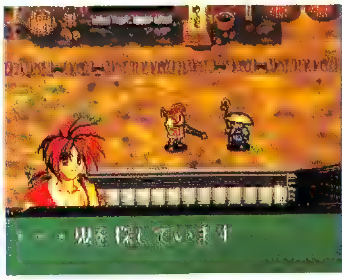
このゲームは【邪天降臨之章】か【妖花慟哭之章】のどちらか一つをクリアすれば遊べるぞ。



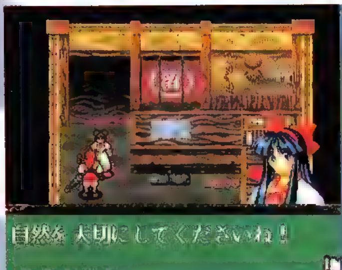
ストーリーは、この京都の町からスタートする



京の町は桜が満開で華々しい。でも閑丸の気分はダーク?



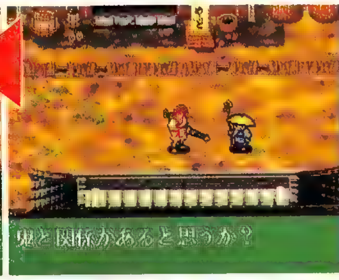
和狆との会話シーン。そう、鬼を探すのが目的なのだ!



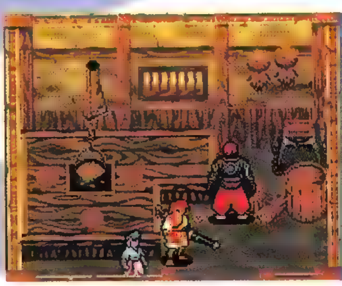
ナコルルっチも出ます。やはりやさしいお姉さんです

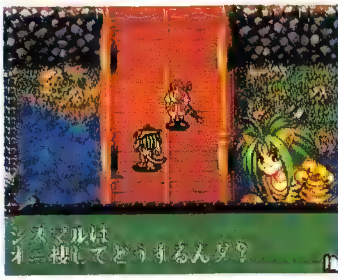


選んだ選択肢によってストーリーが変わるので慎重に!

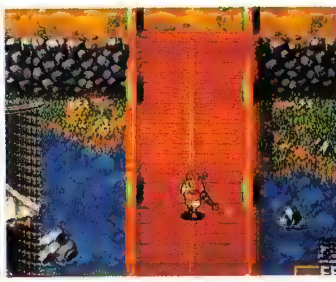


会話の中で質問されることもあるが…


なな、なんかどこかで見たことあるような人が…



いきなり南国少女と出会ったりもするぞ


京の町にも北と南がある。川も橋もあり、かなりにぎやか

ナコルルボイスをネオジオユーザーだけに…

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の発売を記念して、SNKから抽選で2千名の方に「ナコルル目覚まし時計」がプレゼントされるぞ!

応募するには、ネオジオCD版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』についている応募券が必要だ。宛先や締切りなどの詳細は86Pを見てね。

ネオジオCD版限定のこの「ナコルル目覚まし時計」。ファンならぜひゲットしておきたい一品だ!

また、ネオジオCD版には特製ステッカーがついているうえ、CD表面がフルカラーピクチャーレーベル仕様になっているぞ!

ナコルル目覚まし時計



朝のお目覚めは、ナコルルボイスでね♡ 早く起きないとおしおきです!

かなりキレイなCDだ。ステッカーはCDに合わせて丸いぞ



フルカラーピクチャーレーベル&特製ステッカー



データイースト	パズル	174M

MVS	発売中	88,000円
カセット	発売中	29,800円
CD	―	―

マジカルドロップ Magical Drop 3™

解析・攻略／DSP-たろりん

対人でも対CPUでもOK! キャラ別攻略その2

今月は先月に引き続き、キャラ別攻略をしていくぞ。今回はマジシャン、テンペランス、ハイエロファント、サン、ハイプリエステス、ストレングス（娘）の6キャラを攻略。残りのキャラについては来月まで待っててね！

氷玉&スペシャル玉使用講座だモーン！



特殊1 スペシャル玉増殖だモーン

前作でもおなじみの、スペシャル玉および虹玉を増殖させる技が今回も使えるぞ。

やり方は簡単。氷玉の下にノーマル玉を2つ置き、その下にスペシャル玉（虹玉）を撃ち出す。これで氷玉がすべてスペシャル玉（虹玉）に変化するぞ。

変化した瞬間に1つ吸い取れば増殖完了。この技でスペシャル玉（虹玉）をずっと維持する戦法は、ひたすらモードで非常に使えるぞ。





特殊2 全消し玉を使わずに全消し玉が発動するモーン?

普通の氷玉を使って、全消し玉の効果を発生させてしまう技が発見されたので紹介しよう。ただし、この技はストーリーや対戦でも使えてしまうため、対戦バランスが崩れてしまうのだが…。

まず、玉が消えている最中に他の玉を3つつなげて連鎖させる。もちろんあとからつなげた3つは、先に消した玉が完全に消えるまでは3つつながったままになっている。

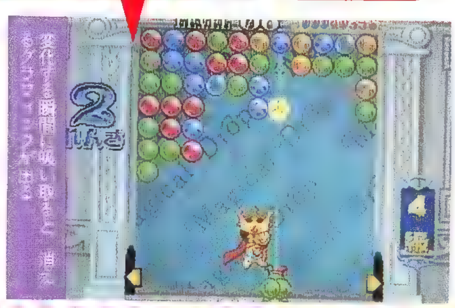
その下に氷玉を撃ってみても、その氷玉もまだノーマル玉に変化しない。

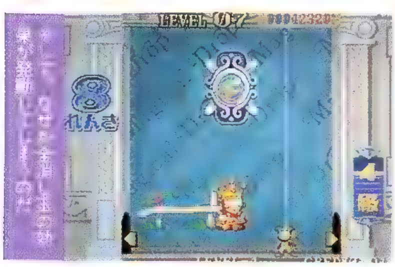
問題はその次。先に消した玉が完全に消え、あとからつなげた3つが消える瞬間（正しくは、その下に撃った氷玉が変化する瞬間）に、氷玉を吸い取ってみよう。

すると氷玉に加えて、その上の3つも同時に吸い取ることができてしまうのだ。これは、氷玉がすでにノーマル玉に変化しているとみなされるために起こるようだ。そして…、あれよあれよという間に、画面内のドロップが1色ずつ消えていくではないか！

これを使うと、ストーリーモードでも理論上30連鎖以上が可能になる。フェアな技とはいえないので、使うかどうかは君次第だ。







I マジシャン



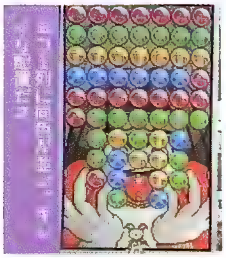
スペシャル玉：黄 緑 虹

攻略法

1、2ライン目はデコボコな攻撃パターンだが、3、4ライン目は、両端を除いた5列が送られてきて、5ライン目からはすべてのラインが送られてくる。これはつまり、攻撃配置テーブルのドロップ配置がほぼそのままの形で送られてくることを意味する。



さらに幸いなことに、マジシャンの攻撃配置テーブルは、ヨコ一直線に同色が並んでいることが非常に多いのだ。氷玉があるとあまりキレイに並ばないが、なければまるで虹のような模様ができあがる。



攻撃パターン

6段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
4段		↓	↓	↓	↓	↓	
3段		↓	↓	↓	↓	↓	
2段		↓	↓		↓	↓	
1段			↓		↓		

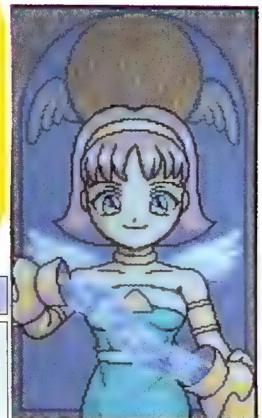


こういう配置のキャラを相手にする時は、もう分かっているとは思うけど、次の攻撃がくる前に画面内のドロップを一掃してしまうことが重要になってくる。

両端の列をゴミ捨て場にして、中央の列を使って連鎖を作っていこう。



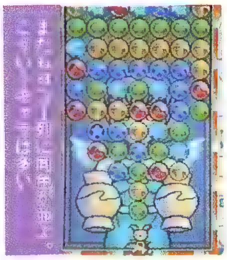
XIV テンペランス

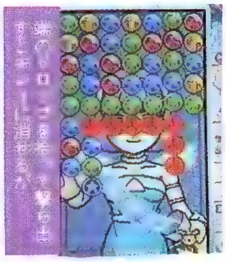


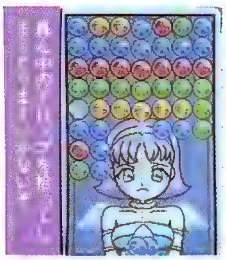
スペシャル玉：青 黄 虹

攻略法

マジシャンに続き、またもヨコ一直線に同色が並ぶ攻撃配置テーブルを持つテンペランス。攻撃パターンの送り方も、中央の列が急激に下がってくる以外はヨコに一直線に送られてくるので、ヨコの同色が並んだまま送られてきて、非常に消しやすい配置だ。







攻撃パターン

6段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段		↓	↓	↓	↓	↓	
4段		↓	↓	↓	↓	↓	
3段		↓	↓	↓	↓		
2段				↓			
1段				↓			

こういう配置を消す時のコツは、両端のドロップを拾うこと。中央のドロップを拾ってしまうと、そこで同色ドロップを左右に分断してしまうことになるからだ。これでは、せっかくヨコに並んでいる同色ドロップを活かすことができないぞ。

…といっても、テンペランスは中央の列が激しく下がってくる攻撃パターンなので、中央にまったく手をつけないわけにはいかない。適度に中央のドロップを拾って左右に散らしておこう。



V ハイエロファント

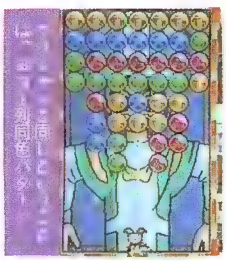


スペシャル玉：赤 青 虹

攻略法

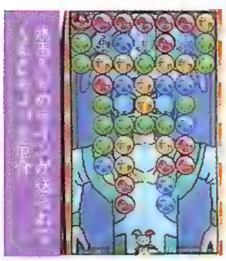
前号でお伝えした通り、ハイエロファントの攻撃パターンは、マジシャンとまったく同じ。唯一違うのはスペシャル玉の種類だけだ。

ここでは、マジシャンの攻略で触れなかった、氷玉が含まれたラインの対処法を説明しよう。



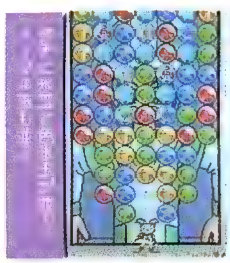
氷玉が1ラインだけにあった場合は、ヨコ一直線同色のラインの間に氷玉のあるラインが挟まれるのでこれといった対処法はない。

しかし2ライン連続で氷玉がある場合、色氷玉や氷玉がタテに2個並ぶことが多いのだ。これはチャンス。



攻撃パターン

6段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
4段		↓	↓	↓	↓	↓	
3段		↓	↓	↓	↓	↓	
2段		↓	↓		↓	↓	
1段			↓		↓		



この時に氷玉をノーマル玉に変化させると、ノーマル玉がタテに2個並んだものが量産される。

ドロップを拾いやすい＝消しやすい、大連鎖を狙いやすい、というわけ。



XIX サン



攻略法

カワイイ見た目にだまされやすいが、サンは隠しキャラを除く16キャラの中では最強クラスの実力の持ち主。決してあなどってはいけないぞ。

サンの強さは、1～4ライン目の、激しい集中攻撃にある。表を見れば分かるように、1ライン目は中央1列のみ、そして2～4ライン目は中央3列のみが送られてくる。これを崩していくのはかなり大変なのだ。

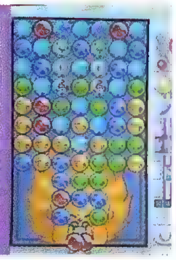
素早く中央を崩すためには、消えている玉の上の玉は拾えないことを考えて、中央から玉を拾ったあと、ヨコに移動してから撃ち出して消すようにしよう。そして、その玉が消えている間にまた中央から玉を拾ってきて、またヨコに移動して撃って消す。これを繰り返すのがセオリーだが、氷玉が混じっているとそうもいかない。最後は運か?

攻撃パターン

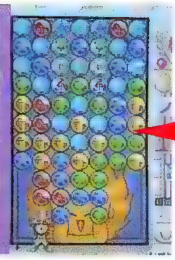
5段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
4段			↓	↓	↓		
3段			↓	↓	↓		
2段			↓	↓	↓		
1段				↓			

スペシャル玉
赤 虹

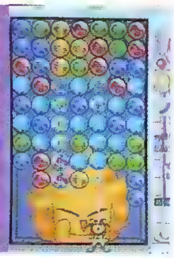




中央の列のジャマな玉をまとめながら拾って…



ヨコに移動してから撃つ。これが中央を崩すコツ



II ハイプリエステス



攻略法

サンと同じく、猛烈な攻撃力を持つハイプリエステス。ただ下がってくる列が、左から2、6列目だけなので、サンほどキツい相手ではない。

対処法はほぼサンと同じ。2、6列目から拾った玉を他の列に撃ち出して消していく。これが消えている間にまた2、6列目から玉を拾うわけだが、この時たとえ拾った玉が消せなくても、さっき消した玉の下に「とりあえず」撃ってしまおう。

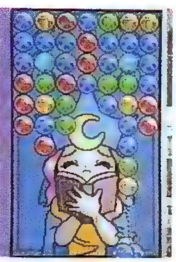
この行動は、2、6列目を崩すことに加えて、連鎖可能時間を延ばすことも兼ねているわけだ。この間に他の玉を拾って連鎖をつなげれば、高い攻撃力を誇るハイプリエステスを止めることもそれほど難しくないだろう。

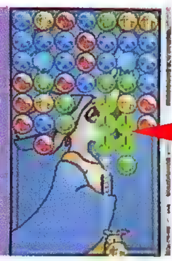
彼女の攻撃配置テーブルも、同色がヨコ一直線に並んでいることが多いぞ。

攻撃パターン

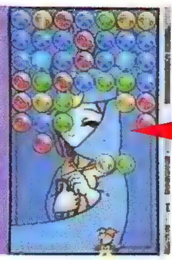
6段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5段	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
4段	↓	↓	↓		↓	↓	↓
3段		↓				↓	
2段		↓				↓	
1段		↓				↓	

スペシャル玉
黄 緑 虹

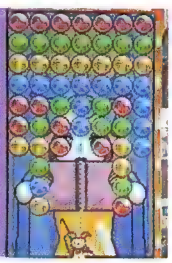




ヨコに移動して撃つ。基本的な動きなので覚えよう



連鎖可能時間を延ばしながらプレイするのも重要



またまた出ました、ヨコ一列同色の配列

VIII ストレングス娘



攻略法

なんともスカスカな攻撃パターン。しかし、下がるスピードは速いので、あまりバカにはできないぞ。

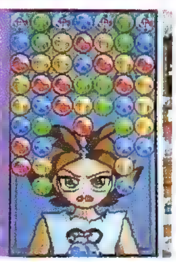
これに対処するためには、左から2、4、6列目の玉を、隙間になっている3、5列目に移動させていくといい。すると、なんと! 画面内の玉がいとも簡単に平らになってしまうではないか(それほど驚くことじゃないか)。もちろんただ移動させるのではなく、同色をまとめながら崩していくのを忘れずに。

この攻撃パターンからいって、配置の段階で同色が固まっていることはほとんどない。よって、そんなものはハナから期待せず、玉を平らにしながら消していくことに専念しよう。ハッキリいってねばりやすいので、大きなミスさえしなければ、それほど怖くない相手といえる。

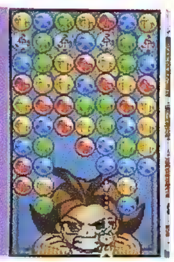
攻撃パターン

5段以降	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
4段	↓	↓		↓		↓	↓
3段	↓	↓		↓		↓	↓
2段		↓		↓		↓	
1段		↓		↓		↓	

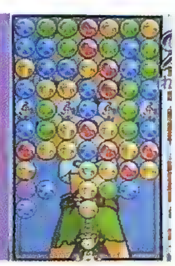
スペシャル玉
赤 虹



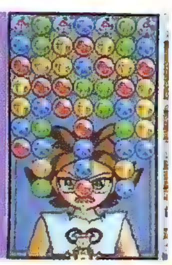
飛び出している2、4、6列目の玉を拾っていき…



へこんでいる列に撃つ。他のキャラにも通じるセオリー



同色をまとめていき、消しながら崩していくように



同色があまりまとまらず、ゴチャゴチャな配置だ



©SUCCESS
イラスト/伊藤しのぶ



キャラクターテキスト

「僕は…鬼なのか…」謎多き少年剣士 緋雨閑丸の正体に迫ってみよう!



流派：緋刀流
武器銘：霧雨、大祓禍神閑丸
生年月日：不明
年齢：14歳（推定）
出生地：不明
血ノ型：AB型
身長：4尺9寸
体重：11貫目
趣向：旅
家族構成：不明（両親は閑丸が幼い頃にいなくなったらしい）
宝物：大祓禍神閑丸、旅の途中でもらったキラキラ光る石（水晶のかけら）
好きなもの：旅先で食べる名物
嫌いなもの：自分の中にいる「鬼」
コンプレックス：自分の殻に閉じこもってしまい、人と打ち解けられないこと
尊敬する人：記憶を失った後、育ててくれた僧侶
剣の道についての考え：自分の過去を探す手段

★NF人気投票結果

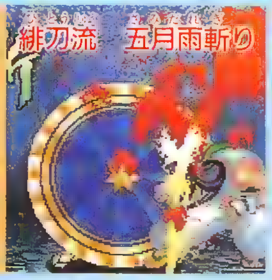
第2回	第3回	第4回
21位	11位	15位

本気でいくよ!

●閑丸の代表技



相手の飛び道具を傘ではね返す技。遠距離戦で役立つぞ



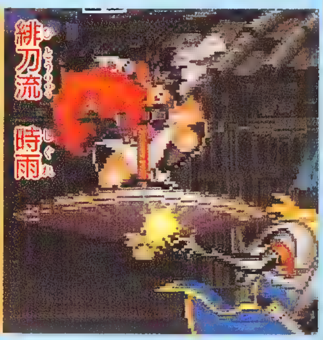
傘を回して攻撃する。食らうと、とても痛そうな必殺技



竹トンボのようにして傘を投げる飛び道具



相手に剣を向けて突っ込む突進技



頭上から傘を突き立てる技。バウンドするのが可愛いよね

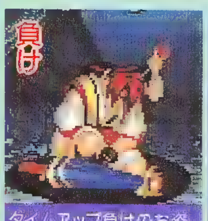


無敵時間がつき、信頼度アップの対空技



傘を回転させながら突進し、相手を巻き込みガリガリ上昇する。かなり痛そう

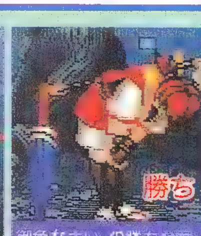
●ポーズ



タイムアップ負けのお姿。落ちこんじゃってます



勝ち台詞は「あなたも鬼じゃなかった」



御免なさい、の勝ち台詞。謝られても遅いよね

●衣装の歴史



黒のような紫色。ちなみに2Pはオレンジ



ポピュラーカラー。天草修羅1Pもほぼ同じ



髪も緑色。天草では、なくなったカラーだね



薄いからし色。渋い色だけど似合ってるね♡



衣装と髪、なんと傘も同じ色。明るい紫色

※プロフィールはサムライスピリッツ天草降臨のものです。

緋雨閑丸、その謎の数々!

斬紅郎無双剣で主役として登場して以来、世のお姉様方を魅了してやまない少年剣士、緋雨閑丸。

登場作品はたったの2作品（斬紅郎無双剣、天草降臨）であるにもかかわらず、その人気は他のキャラクターをも圧倒する勢いだ。

なぜここまで人々に支持されるのか？

愛らしい容姿、子犬のような瞳、天候おかまいなしの傘、謝るわりには斬りまくり…、とまぁ彼の魅力を挙げたらきりがないわけで。

しかし、よく考えて欲しい。緋雨閑丸の魅力、それは彼を取り巻く数々の謎ではないだろうか？

そんなわけで今回は出生から天草降臨のエンディングまで、深まる謎を解決すべく、緋雨閑丸を徹底検証していくぞ!!

●記憶なき子供 その出生は？

緋雨閑丸は周知の通り、記憶喪失だ。

両親は、閑丸が幼い時にいなくなったらしい、ということしか分かっていない。もちろんその生死も不明だし、鬼との関係もまったく分かっていないんだ。

さて記憶をなくし、両親もいない閑丸、そんな子供が一人で生きていけるはずはない。

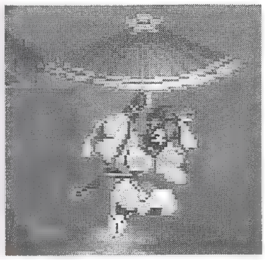
そこで誰に育てられたかというと、ある寺の僧に育てられたのだ。プロフィールにあるように閑丸はこの僧のことを尊敬している。きっとりっぱな方なのだろう。

閑丸の持っている宝刀〝大祓禍神閑丸〟もこの僧が持たせたものということ。このことから閑丸がいかに大事に育てられたかが分かるね。

●剣豪たちを斬り伏せた傘 その素材は？

閑丸といえば傘（霧雨）。このえらく頑丈な傘、いったい何でできているかというと、握りは竹、傘は豚のヒゲと牛の皮と漆でできているのだ。

ちなみに閑丸の緋刀流とは、夢で見る鬼の技を自己流に再現したものなのだ。



気分のおもい日は、傘で飛んでみるのもいいかも、なんてね。こんな傘、オイラも欲しいなぁ

●子供の一人旅 その旅費は？

プロフィールを御覧あれ。閑丸の趣味は旅。なんと子供の一人旅、いったい旅費はどうしているのか？

実は行く先々で宿をとらせてもらったり、仕事を手伝ったりして旅費を稼いでいるのだ。

閑丸が旅先で出会った人の中に、覇王丸とナコルルがいる。この時に2人とは生き方について話し合ったらしい。

『天草降臨』で閑丸のエンディングに彼らが出てくるのは、心のどこかで2人に救いを求めていた表われなのだろう。

ちなみに旅先で食べた名物のなかで、とくに辛子明太子がお気に入りらしい。絶対お菓子系だと思ったのに意外だ。



なんと彼らは閑丸の幻想なのだ。閑丸の２人に救いを求めている心の表れなんだろう

●自分の中の「鬼」とは？

閑丸は過去を探すため、わずかな記憶の中に残る「鬼」を頼りに旅をしている。

さて、ここでの「鬼」とは、人々に「鬼」と呼ばれた男、壬無月斬紅郎を指す。

しかし、閑丸は「鬼」（斬紅郎）を倒したあと、自分の探していた「鬼」ではなく、恐れていた「鬼」を発見する。

それは彼自身の中の「鬼」、つまりこの鬼とは人の中にある邪悪な部分の性格を指しているのだ。『斬紅郎無双剣』のエンディングは、閑丸自身が鬼になった自分を見てしまったのだと解釈できるね。

憶測だが、閑丸と斬紅郎はお互い内に「鬼」を持つもの同志、理解を越えたつながりがあると考えてもいいんじゃないかな。

●そして残る謎…

『天草降臨』のエンディングで、閑丸は自分自身のなかの鬼と決着をつけて自分が何者かを探す旅に出る。一応一件落着というべきか？

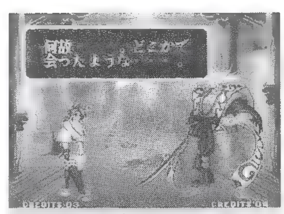
さて、ここで解決できない謎を少しまとめてみよう。

１つ目は、なぜ記憶を失ったのか、２つ目、両親はどこにいったのか。また両親と斬紅郎とのつながりはあったのか。そして3つ目、閑丸はなぜ鬼の記憶を持っていたのか。

この謎を解決できる答えが、実はあるのだ！ なんだと思う？ 教えなーい、とかいいたいのだが、教えちゃおう！

つまり閑丸と斬紅郎を結びつけた人物、裏で糸をひいていたヤツがいたのだっ!! その人は…。えーとですねぇ…SNK様から今の時点では教えてもらえなかったのだ、えへ（滅）。

なにはともあれ閑丸は新しい旅に旅立ったのだった。きっとこの新たな旅で残る謎も解かれていくだろう。



斬紅郎と閑丸の関係は？ その答えはいつ明かされるのだろうか…

緋雨閑丸バックストーリー

●斬紅郎無双剣（一七八八年）

記憶を失った少年、緋雨閑丸。

彼が覚えているのは鋭い光が描く弧、朱色に染まる視界、そして夢幻の技を使う「鬼」。

閑丸はわずかな記憶を頼りに、「鬼」が過去を捜し出せる鍵だと思い旅を続ける。

しかし「鬼」、壬無月斬紅郎を倒した閑丸は、自分の中にいる「鬼」に気がつくのだった。

●天草降臨（一七八八年・秋）

肥前・島原に巨大な稲妻が落ち、その轟音とともに魔城が出現した。その城の主こそ、150年の時を経て魔界より復活した天草四郎時貞、その人であった。

彼の目的はこの世に理想郷を作ることであり、「絶対的な力」を得るため「鬼」を復活させる。

この魔城から流れ出る邪気の中に「鬼」の気を感じた緋雨閑丸は、それを確かめるために島原へ向かうのであった。

相関キャラ紹介

壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

「鬼」と呼ばれる男。無限一刀流と呼ばれる剣の使い手であることと、無差別な殺人を繰り返してきたことしか知られていない。

閑丸は失った過去の手がかりとして「鬼」である彼を探している。

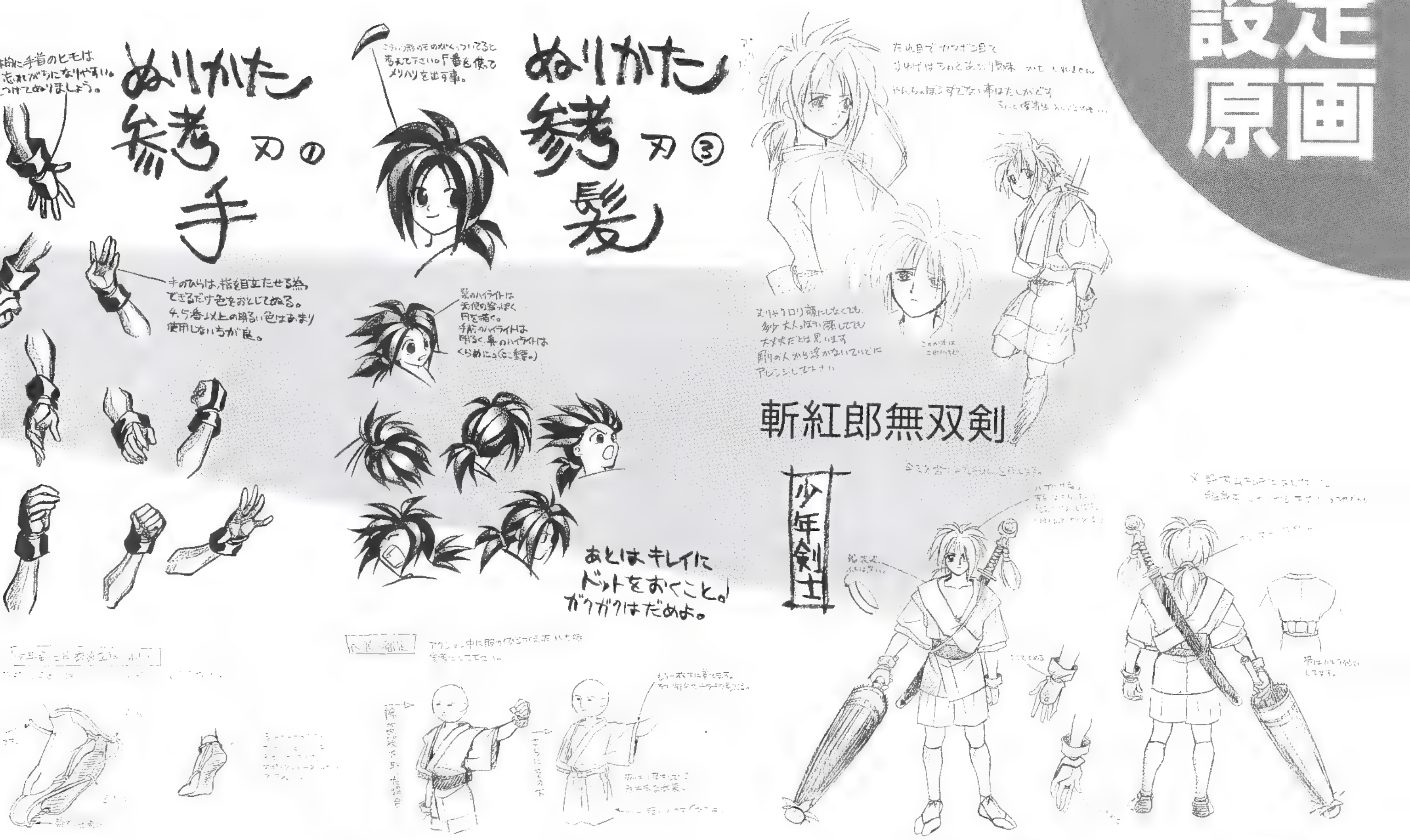
覇王丸（はおうまる）

剣の道に生きる風来坊。鬼と勘違いされて、閑丸と戦ったことがある。

ナコルル

自然を愛するアイヌの巫女。閑丸とは旅先で出会い、生き方について話し合った。

設定原画



ワンポイントキャラクターレッスン

あなたは鬼を知っているの？ 「鬼」と閑丸の関係に迫る！

今回は鬼についての逸話から、閑丸の出生を推理してみよう！

私たちをとりまく鬼

日本のオニは鬼という字を書くが、これは「かくれる」という意味の「おん」、「おぬ」という言葉から出たという説が有力だ。ちなみに中国の鬼は「鬼（幽霊）」という意味。

一言で鬼といっても、我々の生活の中にはさまざまな鬼が存在する。「鬼は外」の節分や東北地方のナマハゲなど、風習に根づいたものはみんなもよく知ってるよね。

また鬼は古くから数々の書物に登場しているんだ。『出雲風土記』には、農民を食べる一ツ目の鬼が出てくるし、『伊勢物語』では女をさらった男が鬼の家と知らずに泊まってしまい、女を鬼に食べられてしまう話があるし。まだまだ挙げればきりがない。

人が鬼になるまで

ここで一つ超有名な鬼を紹介しよう。その鬼とは『御伽草子』に登場する酒呑童子。

——丹波の国の大江山に、酒呑童子という鬼が住んでいた。多くの鬼を従え、近くの里で暴れまわっていた。

ある日、池田中納言という公卿の娘が突然いなくなった。陰陽師が占なったところ、大江山の鬼のしわざだという。

そこで、中納言は当時随一の武士といわれた源頼光に鬼退治を命令した。

頼光は家来の渡辺綱、臼井貞光、卜部季武、坂田金時の四天王の他、平井（藤原）保昌とともに、山伏の姿になり大江山に向かった。

大江山へいく途中、頼光は老人の姿をした3人の神々から神便鬼毒酒という酒と、甲をもらった。

頼光の一行は、道に迷ったふりをして鬼を油断させ、持ってきた酒をふるまった。そして、鬼たちが酔いつぶれて眠りこんだすきに、頼光は甲冑に身をかため、酒呑童子の首を切り落とした。

こうして頼光の一行は、捕らわれている姫を助け出したという——。

これらの鬼を通していえることは、鬼は、神仏の反対側に位置し、非情で残酷なものと仮定されているということだ。その姿は次第に恐ろしくなり、地獄にいると考えられるようになる。

しかし日本の鬼の場合、なんとだんだん人と鬼との区別がなくなってくる。人が鬼になり、鬼が人になる。これをもっと発展させていくと、あるコンセプトにいきつく。

それが中世の語り物語などで使われる「捨て童子」だ。

閑丸は「捨て童子」!?

「捨て童子」とは不思議な生まれ方をした子供が山奥に捨てられて、動物に守られながらりっぱに成長し、世に出て成功するといったもの。このかたちの昔話はみんなも聞いたことあるよね。

物語中では語られていないが、実は酒呑童子もこれに当てはまるのだ。

『御伽草子』には異形の父を持ち、鬼子（生まながら歯と髪がはえている赤子）として生まれ、捨てられる伊吹童子の話がある。一説によると、この伊吹童子がのちの酒呑童子であるという。

山奥に捨てられた鬼子が、大きくなって鬼となり大暴れする、といった筋は無理なく理解できるよね。

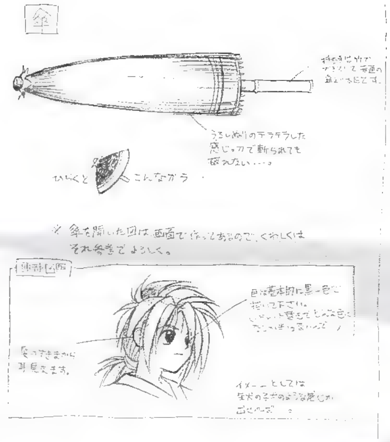
ここで閑丸の出生を考えて欲しい。閑丸の両親については、いなくなったとしか分かっていない。彼らが閑丸を捨てたと仮定すると、「捨て童子」のあらすじに非常に似ていることに気がつくだろう。

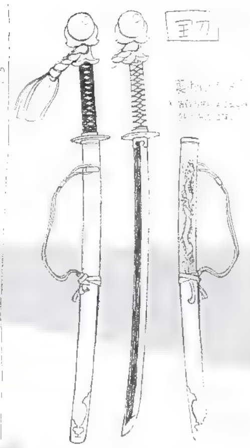
異形の子供として捨てられた子供はのちに鬼となる。また鬼は「童子」、つまり多くは子供の形をしていたという記述も興味深いね。

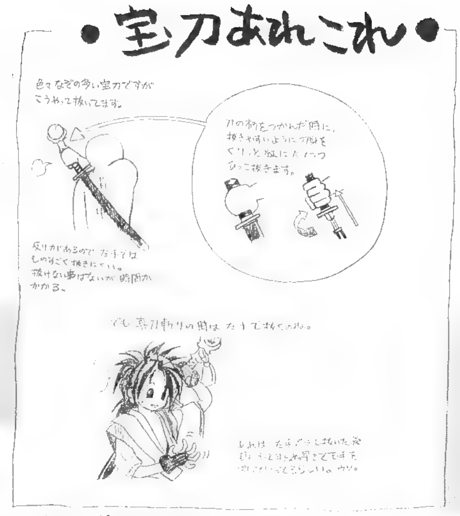
あくまで推理だけど、閑丸の出生は「捨て童子」のようなコンセプトが関係あるんじゃないだろうか。みなさんはどう感じたかな？

〈参考文献〉佐竹昭広著『酒呑童子異聞』（岩波書店）、那谷敏郎『「魔」の世界』（新潮社）、村松定孝『新・日本伝説100選』（秋田書店）



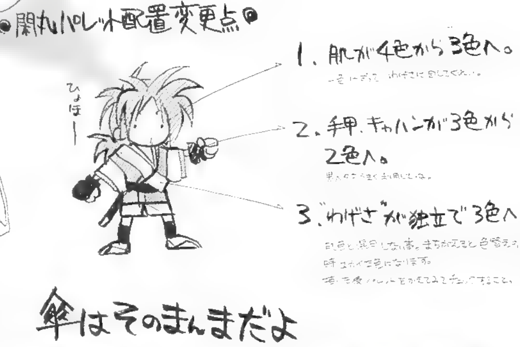










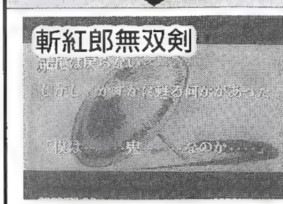


必殺技一覧

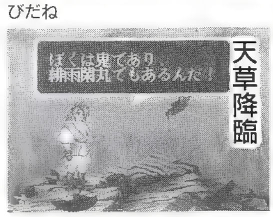


	斬紅郎・修羅	斬紅郎・羅刹	天草降臨・修羅	天草降臨・羅刹
●必殺技				
緋刀流　五月雨斬り	○		○	
緋刀流　霧雨刃・豪雨	○			
緋刀流　氷雨返し	○		○	
緋刀流　雨流狂落斬	○	○		
緋刀流　梅雨円殺陣	○	○	○	○
緋刀流　時雨		○		○
緋刀流　小雨		○		○
緋刀流　雷雨				○
緋刀流　霧雨刃		○		
緋刀流　霧雨刃(怒り時 豪雨)			○	○
緋刀流　真・雨流れ狂落斬			○	○
●武器飛ばし技				
緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬	○		○	
緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃		○		○

エンディング



閑丸の終わらない旅を暗示する結びだね



自分の中の「鬼」と決着をつけた閑丸。前作とは対照的だ

少年剣士の台詞集

斬紅郎無双剣

●勝ち台詞
▼ごめん！
▼ふう～

●負け台詞
▼うぉあああぁ
▼まだ死ねないのに…

●勝利メッセージ
▼御免なさい。もう行かなきゃ

天草降臨

●勝ち台詞
▼ご、御免なさい
▼御免なさい！ もう行きます
▼ふう。あなたは鬼じゃなかった

●負け台詞
▼まだいけないのにぃ

●勝利メッセージ・修羅
▼あなたの腕前、鬼にはほど遠いです。（対人）
▼この人も違った。…探さなきゃ。（対CPU）
▼御免なさい、もう行きます。（対CPU・断末奥義）

●勝利メッセージ・羅刹
▼だから云ったのに…。（対人）
▼僕はこうするしかなかったんだ。（対CPU）
▼子供だから油断した、は無しですよ！（対CPU・断末奥義）

声優

金田美穂

キム先生が熱く語る！

ネオジオの悪役たち

―次の更生者は誰だ?―



最近、いろいろと悪事を重ねる者の話をよく聞く。ぶっそうな世の中と思う人も多いだろうが、心配は無用。世の悪人は、このキム・カッファンが立派に更生させてやる！

このファイルは、私が更生の必要あり、と思った者たちについてまとめたものだ。特に最強最悪の敵、ギースについてはより詳しく分析しているぞ。これを参考に１人でも多くの者を、私と一緒に更生させていこうじゃないか！

それでは修業の前にいつものかけ声、いくぞ！「**悪は許さん！**」

ギース・ハワード



ギース上半身
闘う時は上半身裸になることが多い。欧米人にしては体毛は薄いようだ

ギース頭
どんな悪事でも考えつく頭脳。しかし日本通を気取るわりには「許るさん」と送りがなを間違えるなど、まだまだ勉強が必要のようだ

ギース袴
奴の日本かぶれの象徴。時々見える素足が特定の女性を翻弄するらしい

ギース手
当て身投げを繰り出す。私の鳳凰脚ですら取られることもあるので注意すべき

私の知る限り、最も邪悪にして最強の敵が奴、ギース・ハワードだ。何度倒しても地獄の淵からよみがえってくるその姿は、まさに我ら正義の道を歩む者にとって悪夢と呼ぶにふさわしい。だがたとえどんな悪だろうと、私と正義が「許るさーん」！

知謀：★★★★★★★
冷静：★★★★
残忍：★★★★★★★
義理：★
人望：★★★★★★★★
財力：★★★★★★★★★
不死：★★★★★★★★★★

おもな悪事

殺人および殺人教唆（ジェフ・ボガード、ブルー・マリーの祖父他多数)、麻薬密売

その他脱税など、さまざまな犯罪行為が噂されているが、サウスタウンの市長や警察署長などの有力者たちはすべて彼の影響下におかれているため、いずれも容疑者としてすら挙げられたこともない

まさに悪の化身だな、貴様は。貴様を倒してこそ、私の正義とテコンドーが最強だと証明できるのだ。そして私が貴様を倒したあと、悪にみちたギースタワーは、正義をひろめるための本拠地兼道場として生まれ変わることになるのだ！　その名もカッファンタワーとしてな、フッフッフ。もちろん、最上階は私の修業部屋に[illegible]。

[illegible]ン、[illegible]ツン、なんだテリー、いつからいたんだ、驚くではないか。なに、ギースタワーを手に入れたら1Fと2Fは24時間営業のゲームセンターにしろだと!?　なにをいってるんだ、私利私欲のためにタワーを接収するのではないのだぞ！　……何だその目は。

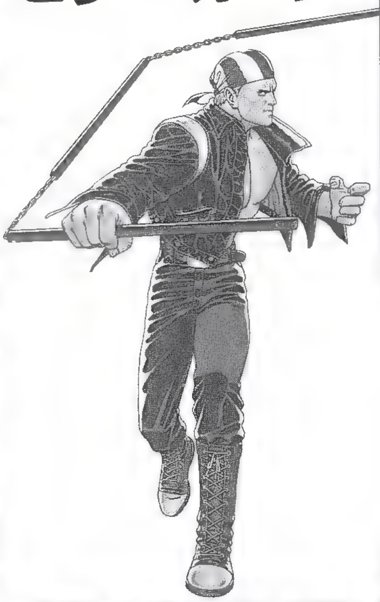
なにが「はいはい」だ、ニヤニヤ笑いながら人に返事をするものではない！

と、とにかくだ！　ギース、今度会った時こそが貴様の最期だ、覚えておけ！　テリー、笑ってるんじゃない！

総合悪
100%

※この記事は、NF編集部で独自に作成したものです。

ビリー・カーン



知謀：★★★★
冷静：★★★
残忍：★★★★★
義理：★★★★★★★★★★
人望：★★★★★★★
財力：★★★★★
不死：★★★★★

おもな悪事

殺人（武術の師匠他）
　その他、ギースの命によりさまざまな悪事に手を染める

　トップに迫る実力を持ちながら、あえてナンバー2の地位に甘んじる男。主人に忠義を尽くすその心、悪人ながらあっぱれといいたいが、それは誤った忠誠心にすぎん。彼の妹のためにも、はやく正義に目覚めさせてやらねばな。

総合悪

　主人の命なら顔色一つ変えず人を殺す男と、妹思いの優しい兄、どちらが本当の姿なのだ、ビリー？　悪の世界にいる限り、リリィにも危害が及ばないとは限らん。その時になってからでは遅いのだぞ。

75%

八神（やがみ）庵（いおり）



知謀：★★
冷静：★★★
残忍：★★★★★★★★
義理：
人望：★
財力：★★★★★★★
不死：★★★★

おもな悪事

殺人未遂（ビリー、影二）
　なお現在、殺人容疑（マチュア、バイス）で捜査中

　あいつぐ仲間への裏切りに、ついに今年はチームを組む者がいなくなってしまったとか。しかも血を吐くなど、どうやら健康もすぐれないらしいな。孤独と健康をいやすには修業がいちばんだ。まずは、カラオケでも誘ってみるか…。

総合悪

　「暴力が嫌い」という言葉どおり、私には君が生来の悪人とは思えん。だが現在は追いつめられ、何をするか分からん状態になっているな。八神よ、早く私の道場で本当の自分を取り戻すのだ！

85%

マチュア＆バイス



知謀：★★★★★★
冷静：★★★★★★★★
残忍：★★★★★★
義理：★★★★★
人望：★★★★
財力：★★★★★
不死：★★

おもな悪事

スパイ容疑（ルガール）
詐欺罪

　それぞれ悪名高きオロチ八傑集の一員だが、八神を操りきれると思ったのが間違いだったようだな。殺されたという話だが、彼女たちのことだ、ただ死ぬとも思わん。最近の八神の狂気にもおそらく、一枚かんでいるのだろう。

総合悪

　悪事に荷担する者はいつかしっぺがえしを食う。もしも生きているのなら、これに懲りてオロチ一族の者たちとはきっぱりと決別し、正義に目覚めることだ。私の道場の門はいつでも開いているぞ。

70%

山崎（やまざき）竜二（りゅうじ）



知謀：★★
冷静：
残忍：★★★★★★★★★★
義理：★★★★★★
人望：★★★★
財力：★★★★★★★
不死：★★★★★

おもな悪事

密輸
密入国・出国の手引き
武器の横流しなど

　我が友ホンフゥも手をやく闇のブローカー。あの犯罪を楽しむかのような姿勢は問題だな。KOFに参加するようだが、奴は公式大会には興味がなかったはず。あの奇妙なチーム編成といい、何かウラがあるようだが…。

総合悪

　聞けば、お前がここまでの狂気に陥ったのは兄と慕う男が殺されてからだとか。だが過去ばかり見ていては明日はないぞ。さぁ一緒に汗を流し、ともに修業するのだ！
　もちろんイヤとはいわせんぞ！

87%

ルガール・バーンシュタイン



知謀：★★★★★★★
冷静：★★★★★
残忍：★★★★★★★
義理：★★★
人望：★★★
財力：★★★★★★★★
不死：★★★★★★

おもな悪事

武器密売
殺人（主に趣味のため）
洗脳・誘拐（草薙柴舟）

結局奴の本性は盗賊だったようだ、それもとびきりスケールの大きな。オロチの力だけでなく、ギースやクラウザーの技をも盗んだというのは驚きに値する。しかし自らが盗んだものにより自滅するとは、やはり悪は栄えんのだ！

総合悪

自分の趣味嗜好のために殺人を犯したり、父親を洗脳して子と闘わせたりと、わがままな幼児のごとき残虐さを発揮するお前に同情の余地はない。せめて再び生まれかわる時は、道を誤らないことだ。

95%

ゲーニッツ



知謀：★★★★★★★★
冷静：★★★★★★★★★★
残忍：★★★★★★★★★
義理：★★★★
人望：★★★★★
財力：★★★★★
不死：★

おもな悪事

建築物破壊・器物破損
（KOF会場）
殺人（ちづるの姉）

オロチ四天王の１人か。丁寧な物腰とは裏腹に、残虐さも相当なものだったな。しかしその実力の割にはあっけなく死んだようだが、まさか生き返りはしないだろうな？　謎の多いオロチ一族のことだ、何があっても不思議はないが。

総合悪

己の信ずる道を歩くその姿勢は立派だが、しょせんそれは暗黒のもの。正義の道を信じる者にはかなわんということだ、ゲーニッツよ。それともうすうす気づいていたのか？　ならば、あえて何もいうまい。

92%

ローレンス・ブラッド



知謀：★★★
冷静：★★★★★★★★
残忍：★★★★★★★★★
義理：★★★
人望：★★★★★★
財力：★★★★★
不死：★★★

おもな悪事

殺人（クラウザーの邪魔になる者を多数）

血に飢えたマタドール（闘牛士）。残忍かつ洗練されたそのファイトは、まさに墜ちた英雄というにふさわしい。現在はクラウザーの居城、シュトロハイム城の警備隊長。国外にまで出るとは、ずいぶん積極的な警備だが。

総合悪

お前にも、かつては子供たちのヒーローだった時代があったはず。子供が嫌いなのは、その当時の輝いていた自分を思い出すからではないのか？　いくら血に溺れようと、自分から逃げることはできんのだ。

83%

ヴォルフガング・クラウザー



知謀：★★★★★★
冷静：★★★★★★★★
残忍：★★★
義理：★★
人望：★★★★★★★★
財力：★★★★★★★★★★
不死：★★★★★★

おもな悪事

さまざまな悪事に手を染めていると思われるが、真相は闇の中に葬られている

表向きは社交界の名士を気取る暗黒の帝王。奴の正体を知る者は少なく、社交界では教養ある名士で通っている。貴族の家系というが、ドイツの貴族は名前と名字の間にフォンがつくはずでは!?　単なる経歴詐称か、それとも…。

総合悪

以前にお前を倒して改心させ、私のセコンドにしたような気がするのだが、あれは夢だったか？　まぁいい、夢だろうと現実だろうと、再びお前を改心させればすむこと。何しろ正義は無敵だからな。

92%

如月影二（きさらぎえいじ）



知謀：★★★
冷静：★★★★★★
残忍：
義理：★★★★★★★★★★
人望：★★★★★★★
財力：★
不死：★★★

おもな悪事

目立った悪事はしていない。しかし目的のためなら手段は選ばない性格は注意が必要

自らの目的のためなら手段は選ばない男だが、総帥候補に挙げられるなど、人望はあるらしい（もっとも奴自身は地位にはあまり興味はないようだが）。だがその性格が、まわりに敵を作りやすいことも確かだな。

総合悪

自分より強い者が許せないとはまさに子供の理屈。そんなことでは人の上に立つなどおこがましいぞ、影二よ。極限流抹殺などというくだらん目的は捨て、私の道場にきてもう一度修業しなおすがよい。

45%

秦崇雷（じんちょんれい）&秦崇秀（じんちょんしゅう）



知謀：★★
冷静：★★★★★★★
残忍：★★★
義理：★★★★
人望：★★
財力：★
不死：★★★★★

おもな悪事

犯罪と呼ぶべきものはまだだが、このまま放っておけば悪事に手を染めることは確実

古代の先祖の魂に身体を奪われ、多重人格者となった少年たち。先祖の魂に支配されていない時はまだあどけなさすら残るが、ひとたび支配されるや冷酷な戦闘マシンと化す。しかし、みすみす悪の道に陥らせるわけにはいかん。

総合悪

いつのまにか君たちも17歳になるのか、月日のたつのは早いものだ。だがこのままでよいのか？　今こそ勇気を出せ、少年たちよ。修業と鍛練により意思の力を強くし、邪悪なる霊を追い出すのだ！

40%

ワイラー



知謀：★★★
冷静：★★★★★
残忍：★★
義理：★★★★★
人望：★★★★★
財力：★★★★★★★
不死：★

おもな悪事

ウラ賭博
フレア・ローレンス誘拐容疑
薬物法違反容疑

サウスタウンから少し離れた田舎街、グラスヒルバレーに居を構えるワイラー家5代目当主。いかにも名家の御曹司といった外見だが、まるでチンピラのような言葉使いはいただけない。また、意外と父親思いの面もあるようだ。

総合悪

すべては父親への歪んだ思慕のためと思えば、哀れな気もする。思えばお前もまた、被害者なのかもしれんな。今はフレアとともに、ゆっくりと休むがよい。すでにお前の罪は償われたのだ。

60%

Mr.BIG



知謀：★★★★★★★
冷静：★★★★★
残忍：★★★
義理：★★★★★★★★★
人望：★★★★★★★★
財力：★★★★★★
不死：★★★

おもな悪事

ユリ・サカザキ誘拐
その他、ロネット・サカザキ殺害容疑など

その筋では有名な組織の幹部だが、まぁギースあたりと比べればはっきりいって小物だな。ただ人望は割とあるようだ。昔ジョン・クローリーを助けたこともあるというし、実はなかなか義理がたいヤツなのかも知れん。

総合悪

BIGよ。しょせんお前は小物なのだから、いっそのことスッパリと悪の世界から足を洗ってはどうだ。義理のために悪の世界を抜けられないというのなら、私が手助けしてやってもよいぞ。

68%

あま くさ し ろう とき さだ

天草四郎時貞



知謀：★★★★★★★
冷静：★★★★★★★★★★
残忍：★★
義理：★★★★★
人望：★★★★★★★
財力：★★★
不死：★★★★★★★

おもな悪事

幕府転覆未遂（生前、復活後あわせて3回）
身体乗っとり（服部真蔵）

生前、その信仰心のあつさで知られた若者は、裏切られ、その無念を怨念に変えて黄泉から返ってきた。思えば哀れな魂だ。正義を信じる心が深かった分、その挫折もまた、激しかっただろう。そこを暗黒神に利用されたのだろうが。

総合悪

天草よ、神の助けがなかったというのは甘えにすぎん。神とは自らの心の中にあるもの、自分を写す鏡なのだ。もし私がその時代に生まれていたなら、お前にこの道理を教えてもやれただろうに。

88%

きば がみ げん じゅう ろう

牙神幻十郎



知謀：★★★★
冷静：★★★★★★★★
残忍：★★★★★★★★★★★
義理：★
人望：★★★
財力：★★★★★
不死：★★★

おもな悪事

殺人（母親殺しから金による請け負い殺人まで多種多様、数えきれず）

魔物をも斬る実力がありながら、決して正義や平和のためにその剣を振るうことはなく、邪魔な者は例え女子供でも斬る。もしも同じ時代に生まれていたとしても、決して私と交わることはない魂だな。更生させられないのが残念だ。

総合悪

子供を斬るのは絶対に許せん行為だ。同じ文書に出てくる正義の青忍者は、お前を更生させなかったのか!? カエルに対する態度を見る限り、どんなに可能性が低くとも更生は可能だと思うのだが。

91%

み な づき ざん く ろう

壬無月斬紅郎



知謀：★★★★
冷静：★★★★★
残忍：★★★★★★★
義理：★★★★★
人望：★★★
財力：★★
不死：★★★★

おもな悪事

村民虐殺（村という村はすべて虐殺にあったが、ある時を境になぜかピタリと止む）

鬼と呼ばれる男。妻と息子に先立たれた時、彼の中で何かが変わったらしい。彼らの死因は明らかにされていないが、もしかしたらそれが鬼の誕生を解くカギなのかも知れん。こういったケースは現在にも通じるな、研究せねば。

総合悪

書物は問う、お前は鬼か、人間か？ 天草ですら抑えきれないほどの絶対的な力は、まさに鬼と呼ぶにふさわしい。だが赤子を斬れなかった時、まぎれもなくお前には人間の魂があったのだと思いたい。

90%

ら しょう じん

羅将神ミヅキ



知謀：★★★★★
冷静：★★★★★★★★★★
残忍：★★★★★★★
義理：★★★
人望：★★★★★
財力：★★★★★
不死：★★★★★★★★★★

おもな悪事

日本破壊未遂（多数）
世界破壊未遂
身体乗っとり（美州鬼）

暗黒神と契約した赤子が成長し、自らを封印したはずの巫女の身体を乗っとった姿。聞けば、赤子は暗黒神と契約するしか生き延びるすべはなかったという。か弱き赤子にまで悪の触手をのばすとは、まったくもって許せん行為だ。

総合悪

天草といいミヅキといい、やはり憎むべきは暗黒神アンブロジァ、貴様だ。弱き人の心につけいるとは卑怯なことこのうえない。もし今の世にもいるならば、神であろうと私が教育してやるぞ！

97%



チャンとチョイの更生ファイル利用計画



チャン「まったくキムのだんな、喜々としてやがるぜ」
チョイ「そりゃそうでヤンスよ、チャンのだんな。何しろキムのだんなときたら、6ページも大好きな説教をやってるんでヤンスから」
チャン「フン、何が更生ファイルだよ。俺にはこれが、次の獲物を探すためのファイルにしか見えねぇよ」
チョイ「まったくでヤンス」
チャン「しかしよぉ、これはもしかしたら、俺たちにとってチャンスかもしれねぇぜ」
チョイ「なぜでヤンスか？」
チャン「考えてもみろよ、次の獲物、じゃねぇや、更生者が決まれば、俺たちはめでたく更生終了、お役御免ってことになるんじゃねぇか!?」
チョイ「なるほど！ チャンのだんなも、知恵がまわるようになったでヤンスねぇ！」
チャン「ウヘヘ、そんなにほめるんじゃねぇよ、チョイ」
チョイ「(そこまでほめたつもりもないでヤンスが…)と、とにかく、そのとおりでヤンス。ならキムのだんなが次の更生者を決めるのにあっしらも協力すれば、それだけ早く自由の身になれるでヤンス！」
キム「ん？ どうした君たち」
チャン・チョイ「わあ！」
チャン「い、いつの間に…」
チョイ「ちょ、ちょうどよかったでヤンス。キムのだんな、あっしらにも次の更生者探しを手伝わせて欲しいでヤンス」
キム「ほう、それは殊勝な心がけだ。やはり修業仲間が増えるのは嬉しいかね？」
チョイ「そ、そのとおりでヤンス！ …って、え!? 修業仲間って、あっしらは…」
キム「もちろん新しい者がきたから君たちの面倒を見ない、ということはないから安心したまえ。何だ、そんなことを心配していたのか？」
チャン・チョイ「…」
キム「何だ、嬉しくなさそうだな」
チャン「そ、そんなことはないですぜ。な、なあ、チョイ」
チョイ「も、もちろんでヤンス」
キム「…まあいい、では今日もトレーニング、いくぞ！」
チャン・チョイ「は、はいぃ…(泣)」

牛若姫（うしわかひめ）



知謀	★★★★★★★
冷静	★★★★
残忍	★★★★★★★★
義理	★★★
人望	★★★★
財力	★★
不死	★★

おもな悪事
江戸城破壊容疑
幕府転覆協力
その他詳しいことは不明

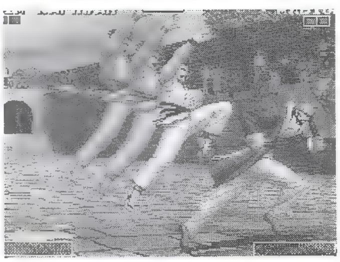
強大な怨念を天草に見初められ、配下として魔界から召喚された魔物。信じられんが、昔は本当に人外の者がいたらしいな。天草には特別な感情を抱いていたようだ。どんな最期を遂げたかは、私の持つ書物には書かれていない。

総合悪 86%

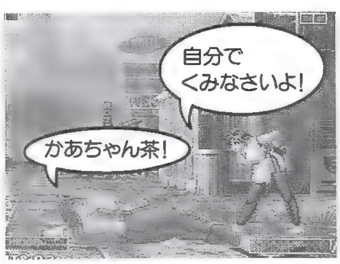
そのどす黒い怨念は何ゆえなのだ、牛若姫。かつての悲劇の名将の幼名も確か牛若といったが、関係があるのか？ すべては語られざる話。お前もまた、何も語ることなく闇に帰ることを望んだのか？

世にも不思議なゲーム画面

by鷹っぴー



何か正義感あふれる人が、悪人を追っかけてるんですけど…'96からの写真。やり方は1P側からB－Gを走らせ、キムが前転で潜り、後ろから空中鳳凰脚を出すだけ。



これも'96から。子供役のクラウザーと母親役のユリ。とある家庭の事情ととっていいのかな？ ね～新井さん。
お母さんにコキを使わすのはやめましょう（笑）

タカの二十番勝負

新装開店　第4発目

文：修羅騎士　鷹

お題/余談と悪役の話

編「鷹さん、今月の二十番なんすけど」
鷹「何すか」
編「格ゲー講座終わったので、今月は載せるページが…」
鷹「じゃあ今月は休み、ってことで」
編「甘いっす、そんなラクはさせません。今月は載せるページが悪役のページなんで、悪役について少し触れてくださいね」
鷹「…あひ！」

どーもです。たかっぴーででございます。最近暑いっすねぇ～。みなさん体の調子を崩さないように気をつけてくださいね。

●余談1　もうそろそろKOFの季節ですね。今月号でもガンガン行進曲に出てくるようなキャラやボスなどを除いてちゃんと紹介されていますねぇ～。さすがNF!? 僕ちんのメインチームはアンディ、京、ちづるで安定かな!? みんなも今のうちにチームを決めておくのもいいかもね。

●余談2　この前、新宿のゲーセンでストIIIの対戦をやっていたら、向こうの方から、丸レンズのサングラスをかけたモヒカンの兄ちゃんが歩いてきた。そう、まるでダックを思わせるような格好をして…。様子を見ていると、RB餓狼伝説SPの席へ座った。予想通りダックを使ってプレイをしていた。

コスプレなのか、普段の格好なのかは定かではないけど、とにかくダックが大好きらしいですね。負けた時にホント悔しそうな顔をしていましたから。がんばって欲しいです。

では、悪役の話に入るといたしましょう。

ゲームには悪役がつきもの。それはSNKの格ゲーも例外ではない。中でも大悪党的存在は、ギースにはじまり、BIG、クラウザー、ルガール、ワイラー、ゲーニッツなど。登場作品にもよるけど、プレイヤーが使いこなせばみんなかなり強かった。CPUも結構強かったし。やはり悪役は強い方がいいよね。

悪役作りは大変かもしれないけど、今後もSNKさんには頑張ってほしいですね！

では、おやすみなさい。ZZZzzz…

マジカルドロップⅢ 設定原画&開発インタビュー













アニョ〜ン！ 0 フール

年齢：不明
趣味：放浪（散歩）
性格：何にでも興味をもつ
好きなこと：特になし
嫌いなこと：特になし



趣味は放浪！　鼻水をブラブラさせながら歩くさまは、かなりマヌケで可愛い？　悩みなんか何もない性格はうらやましいかぎり！

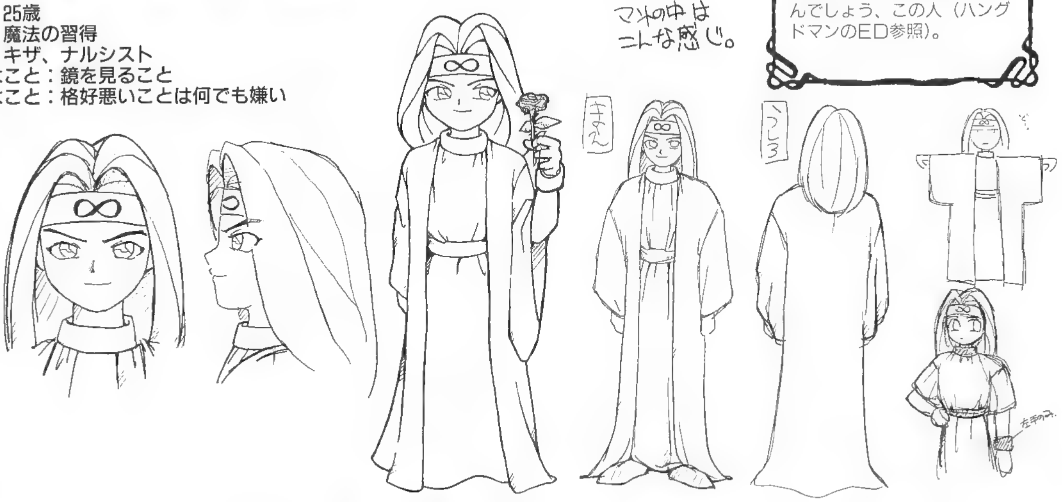
ラブリーなルックスで人気バクハツのフール。今回の勝ち画面では兄も登場するのだ。それにしても、本当に何歳なんでしょう、この人（ハングドマンのED参照）。

いくであ〜る Ⅰ マジシャン

年齢：25歳
趣味：魔法の習得
性格：キザ、ナルシスト
好きなこと：鏡を見ること
嫌いなこと：格好悪いことは何でも嫌い

自信家でナルシスト！　一見とってもイヤなヤツだが根はいい奴。頼んでもないのに覚えたての魔法を披露してくれるなど、サービス精神はおうせいだ！

新キャラのハイエロファントに、強力なライバル意識を燃やすマジシャン。でも女性キャラはハイエロファントにラブラブ。不びんよのぅ…。





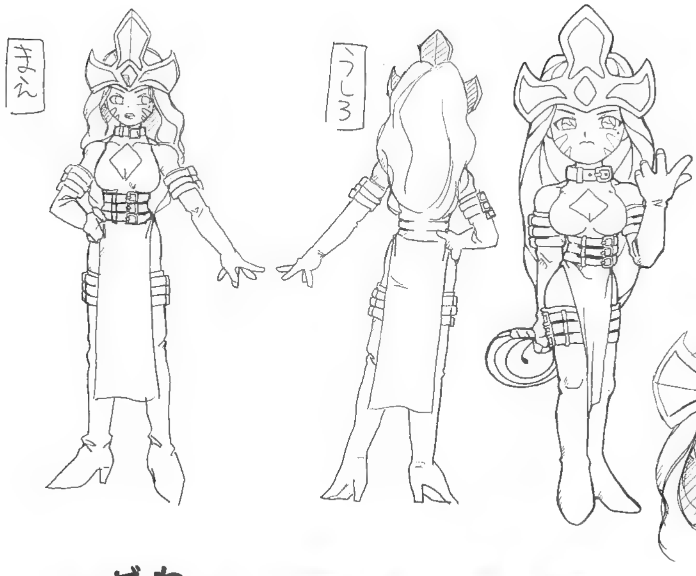
花マルざます♡ Ⅱ ハイプリエステス

年齢：23歳
趣味：読書
性格：タカビー
好きなこと：天文学の研究
嫌いなこと：スポーツ全般

本オタクでいつもお勉強ばかりしている。努力家でどんなことでも完璧をめざしてしまう。知性の低い相手にはタカビーな態度をとってしまう。

今回かなりの強キャラ、ハイプリエステス。CPUでも自分で使っても強え強え。しかしスターと8つも年が離れてたのにはビックリ。まぁカワイイからいいや（何が?）。





覚悟おし!! III エンプレス

年齢：28歳
趣味：しもべを増やすこと
性格：女王様
好きなこと：いじめ
嫌いなこと：人から命令されること



とっても女王様な性格で、いつもワガママ発言をぶちかましている。デビルとストレングス（父）をシモベにしている。時々いいモノ女王様に変身する。

けっきょく今回も女王サマなエンプレス。でも「おーっほっほっほ」ってドカドカ攻撃しといて「勝ってしまいました♡」はないと思う（涙）。

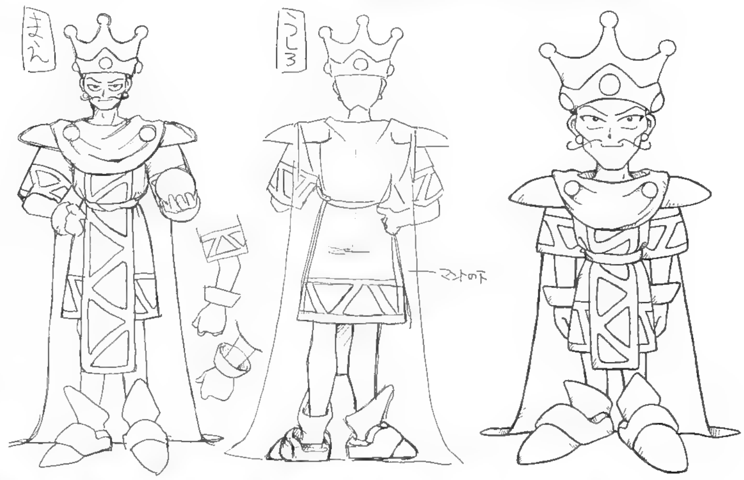
余裕だわあ♡ IV エンペラー

年齢：32歳
趣味：美の追求、美術品収集
性格：おかま
好きなこと：美少年と遊ぶこと
嫌いなこと：下品なこと

子供のころから美しいものへのあこがれが強く、自分の体のむだ毛の処理などに熱中するうちにオカマになってしまった。ふだんはおとなしいが、怒ると手がつけられないほど凶暴になる。

ハイエロファントだけかと思ったら、なんとデビルにまで目をつけてるとは…。男ならなんでもいいのかーっ！



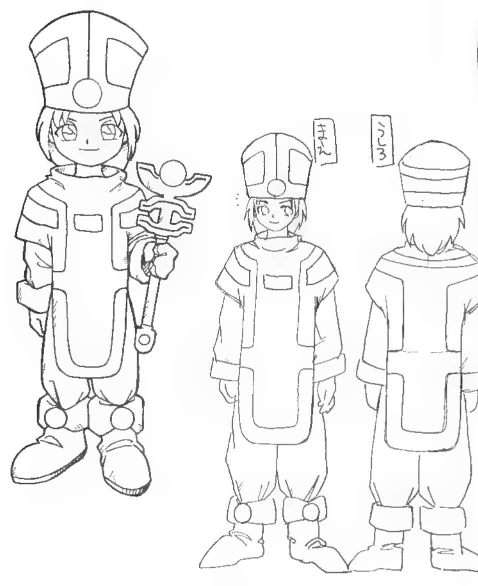


聖なる力よ！ V ハイエロファント

年齢：18歳
趣味：人助け
性格：平和を愛する
好きなこと：日光浴
嫌いなこと：争いごと

汚れのない性格とはまさに彼の心のようなことをいう。ルックスもよく女性からモテモテ！　ただ親切がすぎてお節介になってしまうこともよくある。

初登場にして、早くも女性キャラ（とエンペラー）にモテモテの彼。でもイヤミがなさすぎるのもイヤミだなぁ…、と思うのは単なるヒガミか!?





ブタさん、ゴー！

VI ラバーズ

年齢：４歳
趣味：ブタさんと遊ぶこと
性格：甘えん坊
好きなこと：ままごと
嫌いなこと：歯磨き



生まれた時からいつも一緒の２人は姉弟のような関係。一見頼りなさそうなブタさんは、いざという時ラバーズをしっかり守るナイトになる！

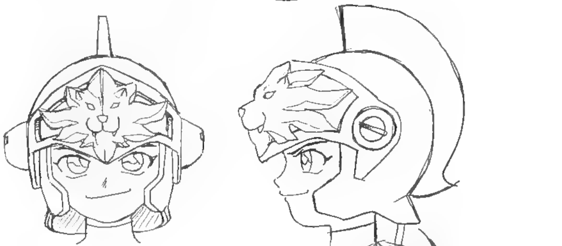
編集部内でも「かわいいーっ♡」とかなりの人気を誇るラバーズ。特に２Ｐカラーがみんなお気に入り。しかし４歳とはいえ、パンツを見せまくるのはどうかと思う。



うおりゃーっ！

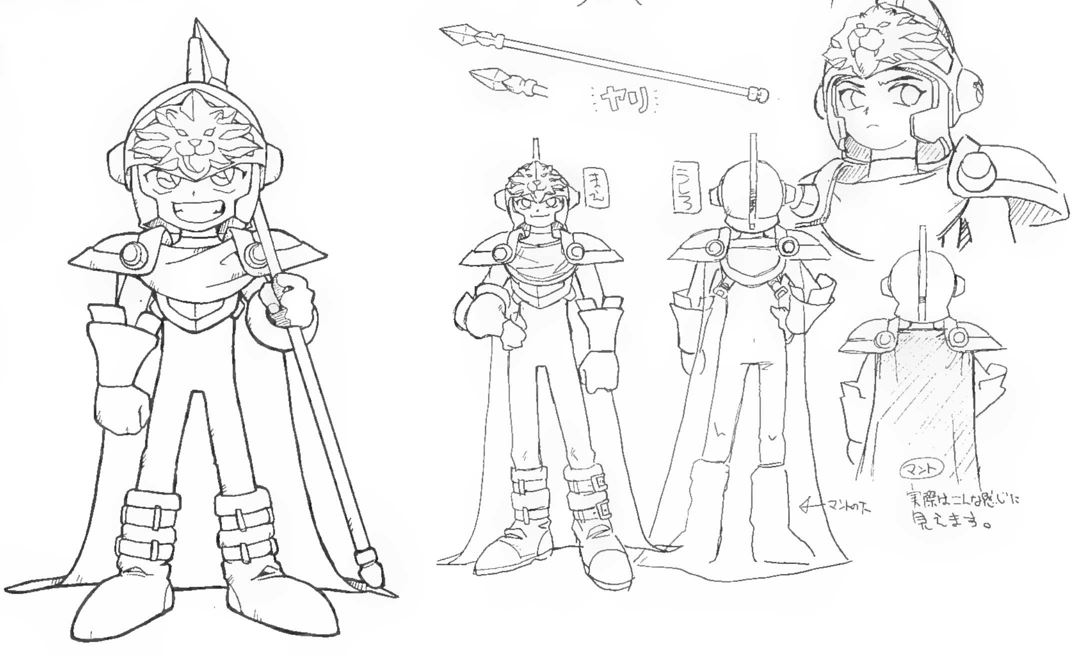
VII チャリオット

年齢：15歳
趣味：武術の修行
性格：熱血野郎
好きなこと：チャレンジ
嫌いなこと：敗北



自分を正義のヒーローだと信じて疑わない熱血野郎！真っ赤なマント、鉄の鎧で完全武装！　熱い魂で日夜、修行にはげんでいる。

…。なんか今回、イマイチカゲがうすくないか!?　まぁ固定ファンはあいかわらずついてるけど。やっぱりキャラ選択の時、いちばんスミっこなのが敗因なのか!?





VIII 父娘でボンバー!

ストレングス

娘

年齢：7歳
趣味：狩り
性格：父親想い
好きなこと：外で遊ぶこと
嫌いなこと：じっとしていること

ジャングルで赤ん坊ライオンのガオガオと一緒に捨てられていたのを父親に拾われた。
3歳の頃にはすでに1人で狩りができるほどきたえられていた。

強いよこの娘。オヤジほどじゃないにせよ、通常キャラの中ではかなりの上位に位置するハズ。父親想いだし、ええ子やホンマ(なぜ関西!?)。









父

年齢：38歳
趣味：狩り
性格：本当は穏やかでやさしい
好きなこと：食事、スターの数を聞くこと
嫌いなこと：お上品なこと

狩りをしていたある日、茂みの中に赤ん坊ライオンと一緒に捨てられていた赤ん坊を見つけ、未婚の父親となる。
エンプレスのムチでぶたれて以来、エンプレスのコントロール下に置かれている。

やっぱり出たか!! って感じのストパパ。しかも今回よきパパであることが発覚し、ますます人気急上昇だ!?











武術の達人で、若い時は無敵といわれるほど強かった。あまりに強く、相手がいなくなってしまったため、一時は武術を離れるが、「近頃の若いもん」をしごくために現役に復活した。

ジャスティスの死んだ父親と親友だった、という設定もあるハーミット。チャリオットに期待してるらしいぞ。

IX 腰があ～!

ハーミット

年齢：100歳
趣味：瞑想
性格：昔は気性が荒かったが今は丸くなった
好きなこと：修行すること
嫌いなこと：年寄り扱いされること



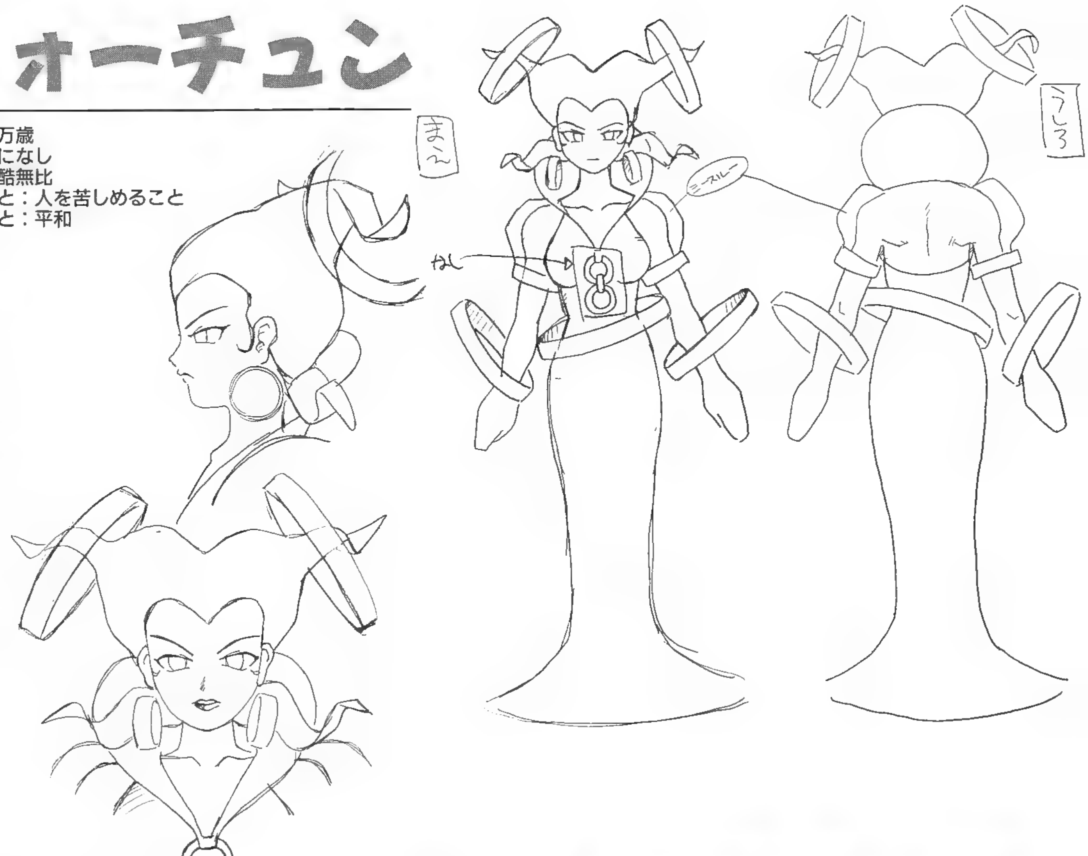
覚悟しな…！ フォーチュン

X

年齢：1万歳
趣味：特になし
性格：冷酷無比
好きなこと：人を苦しめること
嫌いなこと：平和

腕、腰、頭などに、時間や運命を操れる魔力をもった輪を持っている。タワーを操りマジカルランドを支配しようとたくらんでいる。
自分に逆らう者は、誰であろうと容赦しない。

『Ⅲ』のボスキャラ。でもハイプリエステスもいってるけど、本当に運命を操れるならドロップは必要ないよね。



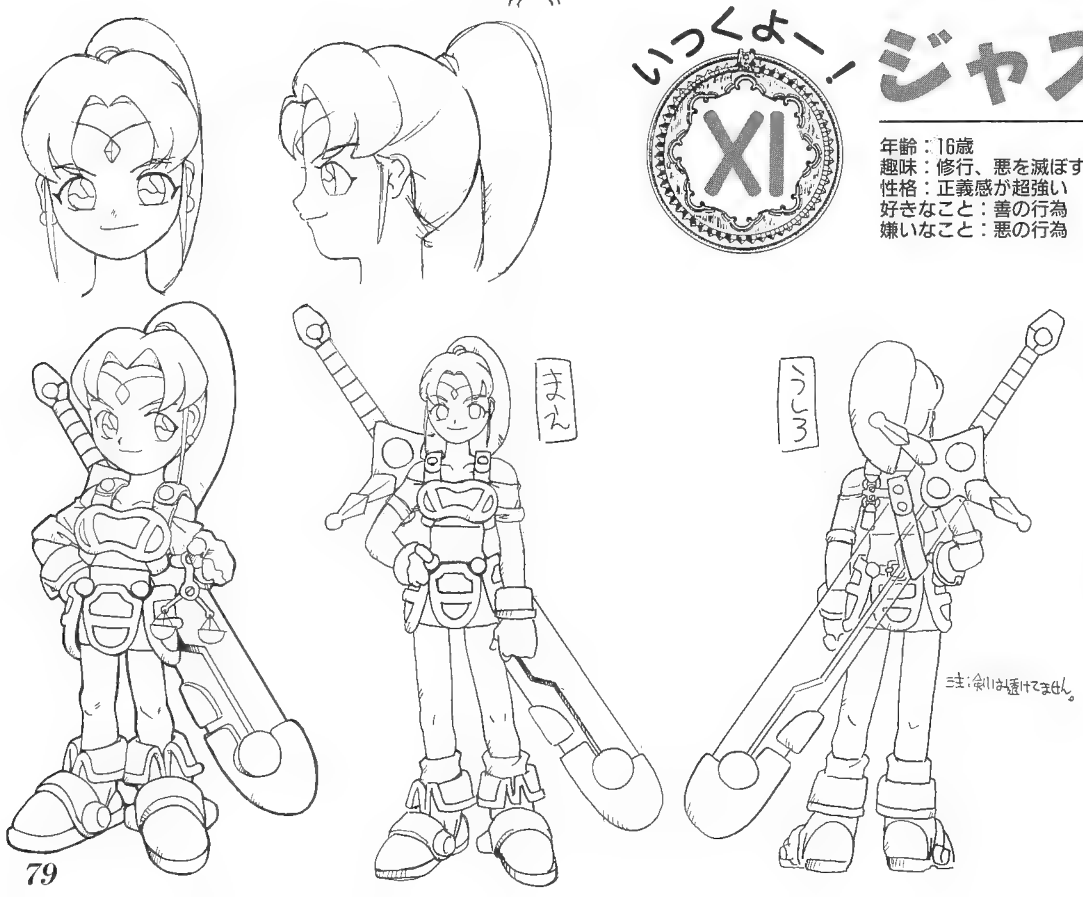
いっくよー！ ジャスティス

XI

年齢：16歳
趣味：修行、悪を滅ぼすこと
性格：正義感が超強い
好きなこと：善の行為
嫌いなこと：悪の行為

正義感が強く、曲がったことが大嫌いな戦士。愛用のジャスティスソードでこの世の悪をすべて滅ぼすことが夢！

「悪・即・斬」って感じで、行動原理が非常に分かりやすいジャスティス。最近少し女らしさに興味が出てきたらしいけど、誰か気になる人でもできたのかな!?　まぁエンペラーじゃないのは確かだな。

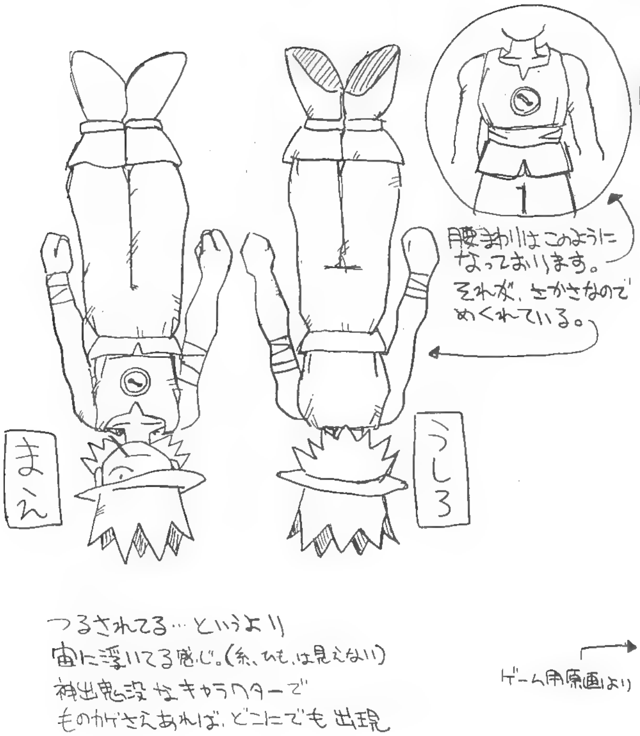


甘いな…

ハングドマン

XII

年齢：19歳
趣味：裏情報の収集
性格：皮肉屋
好きなこと：1人でいること
嫌いなこと：日のあたる場所にいること





いつも逆さになっているせいか性格もあまのじゃく。冷めた性格で、何があっても驚かない。
神出鬼没で、陰のあるところならどこへでも現れる。

またの名をマジカルランドのスナフキン。彼を使うならやっぱ1Pカラーの緑でキマリでしょ。Dボタン×3でハーモニカ演奏だ（ウソ）。



なめるなよ！

デス

XIII

年齢：18歳
趣味：首を集めること
性格：プライドが高い
好きなこと：血を飲むこと
嫌いなこと：人から感謝されること



頭脳明晰、スポーツ万能でプライドもとても高い。他人に合わせることが嫌いで1人で行動している。勝負に勝つと相手の首を切ってしまう恐ろしいキャラ。

勝負に勝つと相手の首を切ってしまうっていうのがコワすぎ。でもフールあたりだと、切ってもまた首が生えてきそうでもっとコワイかも。







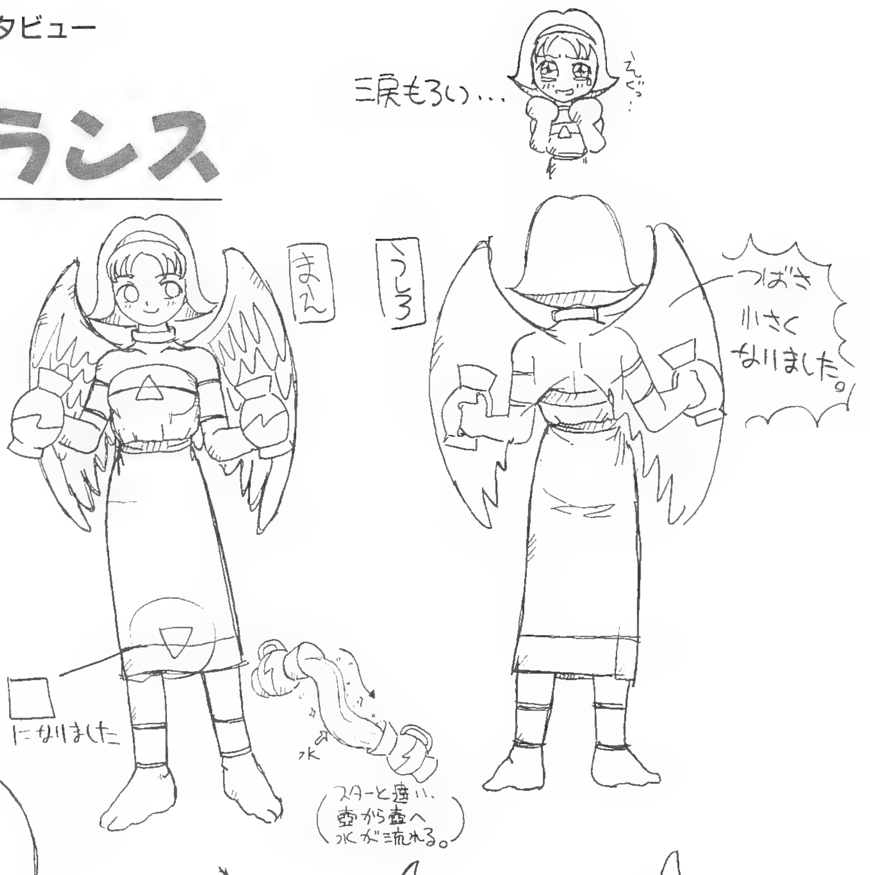
ウレシイかもぉ〜 テンペランス

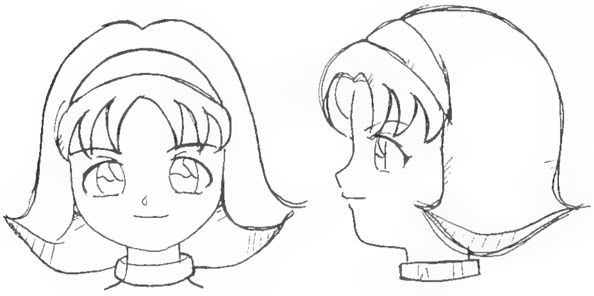
XIV

年齢：19歳
趣味：植物と会話すること
性格：内気でおとなしい
好きなこと：植物の栽培
嫌いなこと：乱暴な行為

汚れのない純真な優しい心をもった天使。争いごとが嫌いな平和主義者で植物、動物など、自然を愛する。運動は苦手で、とろいところがある。

負けたくないキャラナンバーワン（自分調べ）。「ウレシイかもぉ〜」「まだまだね」と続いた日にゃぁ、ってカンジだ。だが隠れファンも多く、あなどれない存在（何が？）。







ヨユウだも〜ん！ デビル

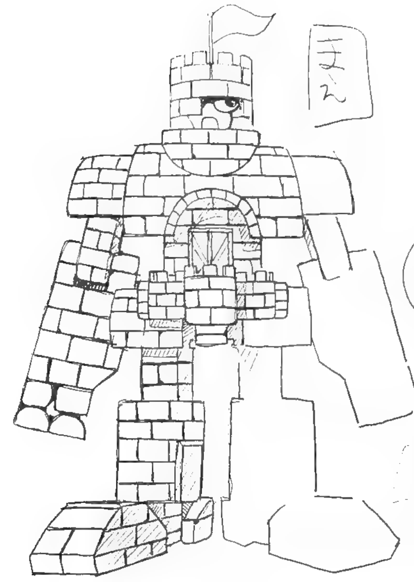
XV

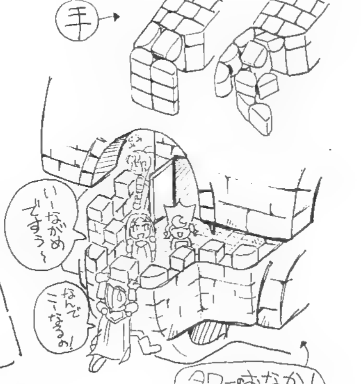
年齢：７歳
趣味：いたずら
性格：わんぱく
好きなこと：暴れること
嫌いなこと：魔法の勉強

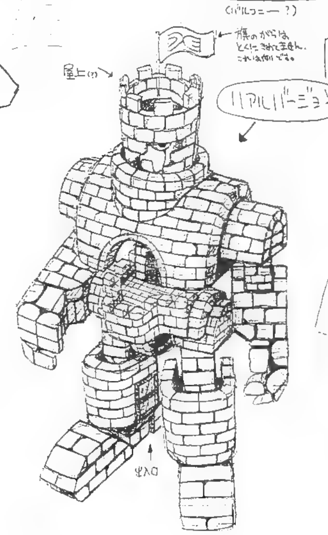
いたずら大好きな悪魔っこ。生意気で憎たらしい性格だが、泣き虫でもある。飽きっぽい性格で何をやっても長続きしない。

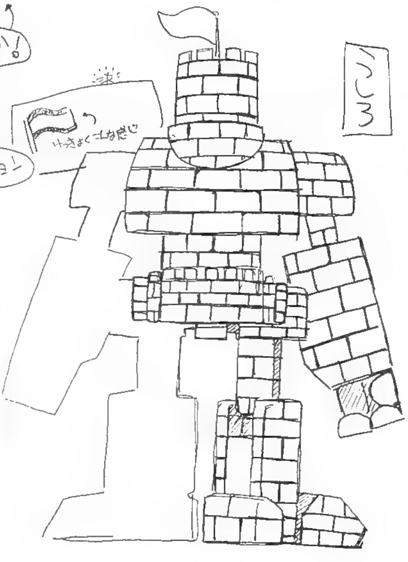
前回中ボスだったクセに、最弱の座についてしまったデビル。フールにまで負けてしまうのはいくらなんでも情けない。次こそは「余裕だも〜ん」といきたいもんだ。











タワタワタ〜ワ〜！ タワー

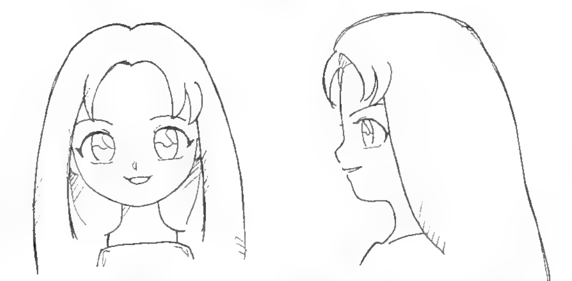
XVI

年齢：築300年
趣味：月をながめること
性格：従順
好きなこと：じっとしていること
嫌いなこと：酸性雨に打たれること

足には入り口があり、腹部の部屋とバルコニーに入ることも可能。腹部の部屋の隠し扉を見つければ屋上へも上がれる。おとなしい性格だが、現在はフォーチュンの魔法にかかって操られている。

「フォーチュンより強えんじゃねえの？」ともいわれるタワー。某センチネルみたいでカッコよし（ダメ？）。







歌手（スター）になることが夢で日夜レッスンにはげんでいる。本人は気づいてないがそーと一のオンチ。かわいこぶったしぐさと笑顔は完璧にマスターしている。

実はオンチだったということが発覚したスター。歌手への夢は絶たれてしまうのか!? でも本人気づいてないし〜、楽しそうだし〜、まぁいいか。

ラブラブですぅ〜♡ スター

XVII

年齢：15歳
趣味：歌をうたうこと
性格：今どきの女の子
好きなこと：歯磨き（歯が命！）
嫌いなこと：オンチといわれること

『マジカルドロップIII』開発インタビュー

Q：まずは基本コンセプト、セールスポイントなどについてお願いします。

A：2で好評だったアクション性をさらにアップさせ、キャラクターの追加、アイテムの充実、新モードの追加、新攻撃方法の追加など盛りだくさんの内容で続編として満足してもらえるものに仕上げるのが目標でした。

Q：前作に比べてキャラ数が大幅に増えましたが、キャラごとに特長を持たせるために、特に苦労された点はどのへんですか？

A：数が多いので、セリフの語尾に特徴を持たせるのが大変でした。その他、性格設定やデザインなど、ささいなことでも数が多いので苦労しました。

Q：今回初登場の「すごろくモード」は大変ユニークなモードだと思いますが、これについてのお話を…。

A：このモードでは対戦マス（ハングドマン、ハイエロファントなど）に止まると会話

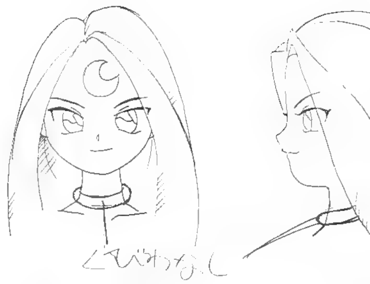
イケてる？ ムーン

XVIII

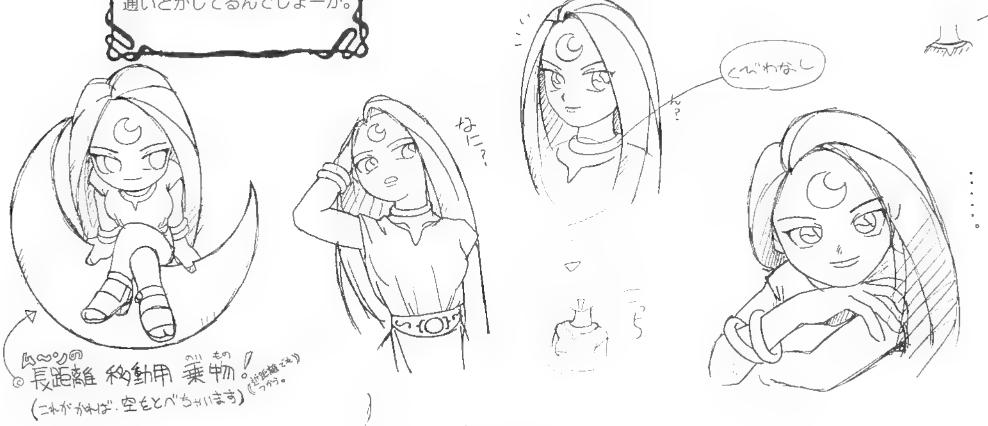
生意気ざかりで怖いもの知らずな17歳。さばさばした性格で、失敗しても全然気にしない。
運動神経がよくて、ダンスが得意。つっぱっているが、根はやさしい。

スターとはまた違った今ふうの女の子。やっぱHMVとかでCD探して、夜はクラブ通いとかしてるんでしょーか。

年齢：17歳
趣味：おしゃれ
性格：クール
好きなこと：ダンス
嫌いなこと：格好悪いものすべて











だあだあ、だあ～♡ サン

XIX

まだ赤ん坊なので寝ていることが多い！　天性の明るさでいつも「ダーダー」と愛くるしい笑顔を振りまいている。人なつっこく、みんなの人気者！

ついに登場、おむつキャラ。すでに1歳にして「フッ、お嬢さん、俺に近よるとヤケドするぜ」を会得している、ハードボイルドなヤツ（ウソ）。

年齢：1歳
趣味：うたた寝
性格：ぼーっとしている
好きなこと：転がること
嫌いなこと：特になし

シーンが挿入されますが、その会話をすべて聞くとキャラクターの性格や人間関係(？)なんかも分かると思うので、キャラクターに興味がある人はぜひすべてのセリフをみてみてください。

Q：「ひたすらモード」「すごろくモード」では選べるキャラが限られていますが、数あるキャラの中から彼らを選んだ理由を教えてください。

A：人気があると思われるキャラクターや、おもしろい性格のキャラクターなどを選んでみました。

Q：ラバーズのブタさんに変化している男の子について、年齢や名前などの設定がありましたら、詳しく教えてください。

A：幼なじみで、ボディーガードの役目もするという設定ですが、詳細は謎です。

Q：ハイエロファントはエンペラーに狙われていることを気づいているのでしょうか？

A：人を疑うことを知らないハイエロファントはそんな恐ろしいこと(？)は想像もしていないはず…たぶん…。

Q：チャリオットのカブトと、ストレングスのライオン(ガオガオ)に何か関係はあるのですか？

A：ぜんぜん関係ありません。

Q：フールの勝利画面で背景に兄が出てきますが、放浪の



セーフ、セーフ

ジャッジメント

XX

年齢：19歳
趣味：体を動かすこと、山登り
性格：しっかりもの
好きなこと：ラッパをふくこと
嫌いなこと：卑怯なおこない

そばかすに、ショートヘアーのボーイッシュで活発なキャラクター！　どんなにつらいことがあっても、へこたれない根性の持ち主！　気の強さもそーと一なもの。

関西弁の天使、ジャッジメント。空飛べるのに山登りが趣味っていうのが、彼女の性格を表現してるようで興味深い（深読みしすぎ？）。



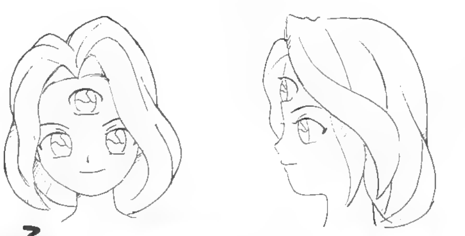














おだやかで母性的なキャラ。面倒見がよく、額の第３の目でマジカルランドの隅々まで見守っている。

あいかわらず色っぽいワールドさん。好きなことが「空を泳ぐこと」なんだけど、あのカッコで空泳いでたら、下から見るとかなりうらやましい、もとい、ヤバイ状態なんじゃないかと…。

うふふっ♡

ワールド

XXI

年齢：450歳
趣味：水浴び
性格：母性的、落ち着いている
好きなこと：空を泳ぐこと
嫌いなこと：おばさん扱いされること

旅から帰ってきたのですか？
A：そうです、そしてまた放浪の旅に出かけるのです。
Q：フールのネコの名前はなんというのですか？
A：ずばり、ネコです。ひねりがなくてすみません。
Q：あいかわらず女王サマなエンプレスですが、前作で改心したのでは…？
A：ノドもとすぎれば何とやら…、あの性格はそう簡単に直りません。それに、優しい女王様じゃ物足りないような気もするし…。
Q：ブラックピエロと一緒にいる、ピーナッツギャルズって一体何者ですか？
A：ブラックピエロを応援する謎のコーラス隊です。ブラックピエロの追っかけみたいなものです。
Q：スターは音痴らしいですが、その歌が好きなストレングス（父）も、やっぱり音痴なんでしょうか？
A：ストレングス（父）の歌声を聞いたことはありませんが、けっこう渋くて上手かもしれませんよ。
Q：エンディングで赤ん坊になってしまったフォーチュンですが、彼女は今後どうなってしまうのでしょうか？
A：また1万年の歳月をかけて同じ姿にもどります。その

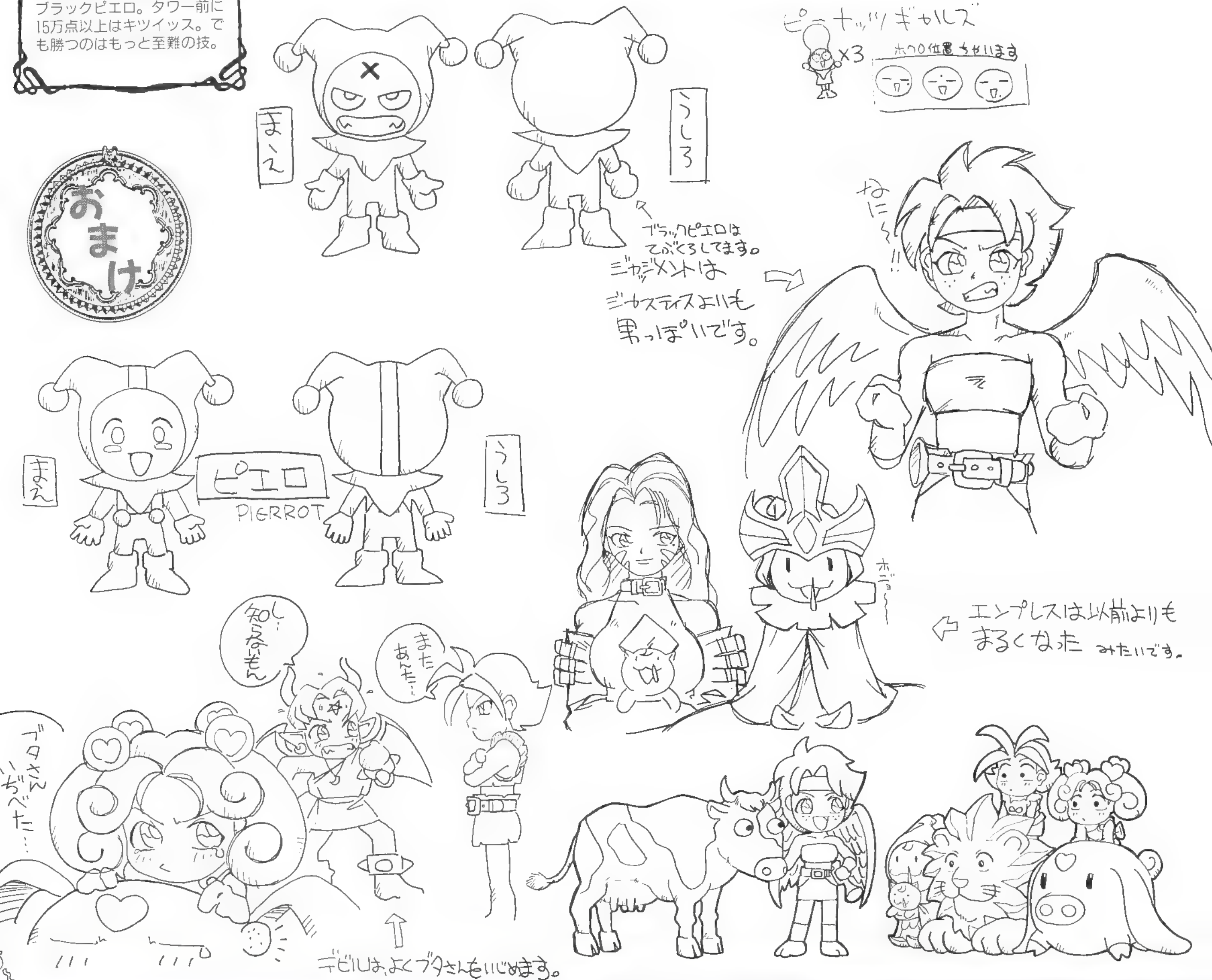
　各キャラの下でこき使われている（?）ピエロたちの無念の思いが作り上げたピエロ。凶悪な顔で迫力満点！
　まわりで応援？　しているピーナッツギャルズは謎のコーラス隊！

　今回も会うのにひと苦労のブラックピエロ。タワー前に15万点以上はキツイッス。でも勝つのはもっと至難の技。



ブラックピエロ withピーナッツギャルズ

年齢：100歳
趣味：復讐
性格：いんけん
好きなこと：世界征服の夢をみること
嫌いなこと：いじめられていた過去の悲惨な夢をみること



時、他のキャラは年をとっているかって？　そんなイジワルな質問はしないでネ。

Q：開発スタッフの中でイチオシのキャラは誰ですか？

A：個人的には、ラバーズ、ストレングス、ワールドとほぼ広く…。

Q：今月発売予定のセガサターン版ですが、移植するにあたってオリジナルのモードなどは加わっていますか？

A：セガサターン版は、実はネオジオ版完成の前から開発がスタートしていたため、移植というよりは基本設定が同じで、ゲームバランスや新しい玉など、さまざまな部分で微妙な違いが出ています。
　ですから、すべてのモードに関してネオジオ版とは違った新しい遊び方ができるハズです。さらに、すごろくモードでは、2人で遊べるなどの家庭用ならではの要素が数多く詰め込んでありますので、新すごろくモードもお楽しみに！

Q：今後、アーケードで続編は予定されていますか？

A：ヒミツです。

Q：最後に読者の皆さんに一言お願いします。

A：これからも楽しいゲームをたくさん作っていきたいと思いますので、マジカルドロップ、及びデータイーストへのご声援をよろしくお願いします。

ネオジオトピックス

キャンペーン

武士道烈伝キャンペーン超レア商品をゲットしろ!!

発売日が6月27日と真近に迫ったネオジオ初のRPGである『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。みんな予約したかな？

まだ、どの機種で買おうかな？ なんて迷ってる君にちょっとアドバイス！ なんとSNKが、『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の発売を記念してプレゼントキャンペーンをおこなうのだ。しかも各機種によって、そのプレゼントの内容が変わってくるぞ。

ネオジオCD版は以前紹介したことのある『ナコルルボイス目覚し時計』を限定2千個。サターン版は『超限定オリジナルテレカ』を千枚、それぞれ抽選でプレゼントしちゃうとのこと。

どちらもこのキャンペーン限定という超レア物キャラクター商品だけあって、両方とも手に入れたいって思ってる人も多いんじゃないかな？

この他、SNKに問い合わせたところプレイステーションでもキャンペーンをおこなう予定とのこと。どういったものになるか、期待して待っていてね。

さて、気になる応募方法はネオジオCD版はソフトについている応募券を官製はがきに貼って、サターン版は商品の帯についている応募券を封筒に同封して応募しよう。どちらも住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記するのは忘れずにね。

応募先は次の通り。

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 株式会社エス・エヌ・ケイ各係（ネオジオCD版なら「サムライRPG発売記念キャンペーン」／サターン版なら「SS版侍RPG超限定版オリジナルテレカプレゼント」）

問い合わせ先：SNKテレフォンサービス／東京03-5275-6200、大阪06-339-0110（AM9時〜PM5時）

キャンペーンの締切りは7月31日（当日消印有効）。ソフトを買ってどしどし応募しよう！



ナコルルの声で目覚められたら最高だね♡



テレカコレクションに加えたい1枚だよね！

体験会

体験会でサムライRPGを一足お先に体験しちゃおう！

発売に先駆けて『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のゲーム体験会がおこなわれることになった。

体験会では、フリープレイはもちろんのこと、一定時間内に、どれだけ多くの敵キャラを倒せるかを競う「疾風雷迅大会」や、ゲーム中の未公開の最新画面を満載したビデオを上映する「サムライRPG説明会」など内容も盛り沢山となっている。

今までにも、SNKライブツアーやゲームショウなどでプレイしたって人も多いかもしれないけど、この日プレイできるのはどうやら完成版らしいとのこと。ファンはもちろんのこと、ファンならずともプレイする価値はあるね。

しかも、この日はサムライRPGの体験プレイだけでなく、7月4日に発売が予定されているプレイステーション版の「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」もプレイすることができちゃうというおまけつきだ。

近くに住んでいる人は、お友達を誘って新作ソフトを一足お先に体験しにいくしかないぞ！

日時と場所は次の通り。

日時：6月22日（日）／PM2時〜 ※雨天中止

場所：ヨドバシカメラ新宿西口店 ゲーム総合館

電話番号：03-3346-1010

インフォメーション

アメリカに新施設ソフト開発がパワーアップ!?

今年の2月にエス・エヌ・ケイは、米国カルフォルニア州サンノゼ市（シリコンバレー）に研究開発を目的としたSNK U.S. TECHNOLOGYを設立した。

この会社では、「ゲームハード、ソフトおよび関連分野の研究開発、製品開発」が主な業務となっている。

エス・エヌ・ケイはロサンゼルスに、主力商品であるNEO・GEOの販売拠点として、現地法人SNKアメリカをNEO・GEO発売当初に設立しており、北中南米を中心に営業活動や情報収集をおこなっていた。

新会社では情報収集、研究開発といった段階から、蓄積された情報、ノウハウを活かした製品開発を本格的におこなうことを目的としている。

また、研究スタッフにはゲーム開発の専門家ばかりではなく、ゲームと異なった分野の専門家（映像、生物学など）も参加し、通常のゲームクリエイターとは異なる面からのアプローチを図っていくということだ。

この時期にアメリカ進出、しかもコンピュータだけでなく映像や生物のエキスパートも参加してのプロジェクトということは、やはり64ビット機の3Dの開発に力を入れているということだろうか？ 何はともあれ今後の動きに注目していきたい。

移植ソフト

ティンクルスターがサターンに殴り込みだ！

対戦シューティングというまったく新しいタイプのシューティングゲームとして、ネオジオでも人気を博した『ティンクルスタースプライツ』が、今度セガサターンに移植されることが決定したぞ。

このサターン版は、アーケードを完全移植した「アーケードモード」と、プラスアルファ要素満載の「サターンモード」の2つが設定されている。

しかも、サターンモードでは新キャラが登場しちゃうのだ。新キャラクターの名前は、美鈴キサラギ。年齢は22歳。登場人物たちが通う「ワンダーズ魔法学園」の先生をしていて、パンダ（もどき）の校



お馴染みのキャラも大暴れだぞ！

長に乗って登場する眼鏡中国娘だ。
どういう形でストーリーに関わってくるかはまだ不明だが、先生という設定から察するに、勉強そっちのけで冒険をしているランたちに立ちふさがるとかが有力（？）かもしれない。もちろん自分で使用することも可能ということなので、非常に楽しみだね！
また、ADKとしては初の試みである、アニメーションによるオープニング映像が追加されるぞ。さらにラン役の加藤雅美さんが歌うテーマソングつきだっていうんだからファンは必見だぞ！
この他にも、ファンのみんなから募ったイラストを載せちゃう「イラストギャラリー強化版RX（仮）」も追加される。しかも、送られたイラストはすべて載せちゃうという太っ腹な企画だ。
イラストの応募方法は郵送とインターネットの2種類。インターネットの場合、gifまたはjpg形式で、大きさはだいたいハガキサイズを目安にして送って欲しいとのこと。送り先は次の通り。
●郵送の場合
〒362 埼玉県上尾市愛石1-16-8 レーベンビル4F 株式会社エーディーケイ「すぷら〜のイラストNF」係
●インターネットの場合
http://www.bekkoame.or.jp/〜adk
もちろん優秀なイラストを送ってくれた人には豪華賞品が送られるとのこと。気になる賞品は次の通り。
A/ロードランフィギュア（原形制作：Ryo（3D））…1体
B/セル原画…11枚
C/設定資料集完璧版…31部
D/オリジナル描き下ろしテレフォンカード…81枚
E/藤ノ宮深森サイン入りポスター…181枚
以上の賞品から、成績最優秀者1名がAからEの詰め合わせを、次に優秀な人10名にBからEまで、次の20名にCからE…という風な感じで、上位にいくほどたくさんの賞品がもらえるわけだ。これはなんとしてもA賞を狙って賞品をゲットするしかないね。
どちらも締切りは7月25日（郵送なら消印有効）！
賞品目指してどんどんイラストを描きまくろう！


これが新キャラの美鈴キサラギ♡

新製品

アムロ、MAX、SPEED！彼女たちがフレームに登場!!

大人気のネオプリにまたまた新しいシリーズ『NEOプリントSPECIAL』が出るぞ。
なんといっても今回の目玉は、あの安室奈美恵や、MAX、SPEEDといった超人気アイドルのフレームが登場するということだ。
安室奈美恵バージョンでは、色々な表情を見せる彼女と憧れのツーショットを実現するのだ。
しかも、MAX、SPEEDバージョンではグループ全員はもちろんのこと、お気に入りのメンバー1人とのツーショットもOKなのだ。
アイドルの写真はネオプリスペシャルのための撮り下ろしばかり！っていうんだから、これはもうファンなら絶対にチェックするしかないね♡
しかも、季節に合わせたオリジナルの背景を用意していて、1回の撮影で4種類の背景と合成して撮影することができるぞ。
また、今までは1回に1種類のポーズしか撮影できなかったけど、これから2ポーズの合成ができる機能「アレンジモード」を搭載しているのだ。これによって今まで以上にバリエーション豊かなシールを1度に作れちゃうってわけだ。
ネオプリスペシャルは、7月から全国のアミューズメントセンター、ショッピングセンター、CD・レコードショップ、ビデオレンタル店などの店頭に設置予定とのこと。
発売を待ってみんなでネオプリしまくろう！

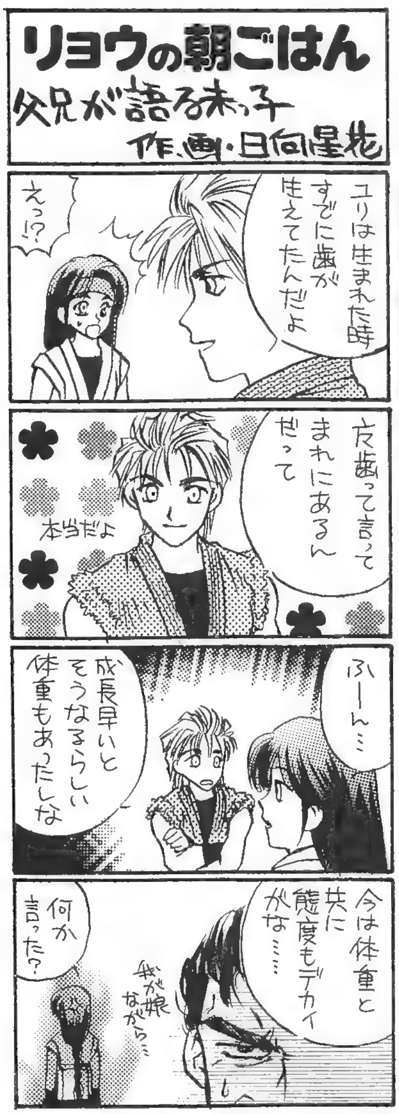


こんなおしゃれなフレームでばっちりキメ！

ショウ

さらに開催規模を拡大!! 東京ゲームショウ'97秋

今年の春に開催（4月4日〜6日）し、雨天にもかかわらず約12万人を越える入場者があった『東京ゲームショウ'97春』。
このほど続編というべき『東京ゲームショウ'97秋』の内容が明らかになったぞ。
この秋で、3回目となるCESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）主催のこのイベントは、9月5日から7日までの3日間開催される（そのうち6、7日が一般公開日）。
前回のような混雑を解消するために、会場を東京ビッグサイトから幕張メッセに移し、さらに2〜6ホールまでの全5ホールを使用し、展示面積を前回の1.3倍に拡大した。
開場時間は午前10時から午後5時まで。ただし、6日は第1土曜日のため、高校生以下の入場を午後2時以降とし、閉場を午後7時まで延長する予定とのこと。
入場料は中学生以上の当日券が千円、前売り券が800円。前回同様、小学生以下は無料となっている。前売り券は7月18日より主要プレイガイドなどで発売開始予定だ。
会場や開催時間など、来場客を考えたさまざまな配慮がうかがえる秋のゲームショウ。今度は広い会場で最新作を思う存分楽しめそうだね。秋に向けて、今から気になるゲームをチェックしておこう！



[テレフォンサービス]<SNK>東京03-5275-6200/大阪06-339-0110(9：00〜17：00)<ADK>048-775-2347<ザウルス>03-3222-1734<ビデオシステム>075-323-0008<データイースト>03-3398-5317<ビスコ>03-3554-0124[ホームページのアクセス先]<SNK>http://www.neogeo.co.jp<ADK>http://www.bekkoame.or.jp/~adk<ザウルス>http://www.saurus.co.jp/<ハドソン>http://www.hudson.co.jp<サン電子>http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm<アイマックス>http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm<サイトロン＆アート>http://www.scitron.co.jp

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1997年6月9日版

技=技術重視型　頭=知能重視型　体=体力重視型　緊=スリリング　幻=ファンタジック　感=ドラマチック　易=簡単お手軽　難=高難易度　真=シリアスタッチ　愉=ユーモラスなタッチ　G=グラフィックに注目　S=システムに注目　C=キャラに注目　爽=スカッと爽快　忍=要忍耐　長=末長く楽しめる　短=短時間プレイも　音=音楽も最高　彩=多彩なモード　H=ちょっとH

TM NEO·GEO CDZ

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	'92.4.30	頭 感 易 C 爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ～ザ・ネクスト・シング～	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	'92.5.25	体 感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	—	'92.6.15	技 緊 G S
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,800	¥4,800	'92.7.28	愉 S C 短 彩
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	'92.9.24	感 真 S 爽 短
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	'92.11.20	技 緊 難 G 長 音
餓狼伝説2 ～新たなる闘い～	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	'92.12.10	技 感 S 爽 音
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	'92.12.14	易 爽 長 短
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	'93.2.18	技 感 難 忍
ファイヤースープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	'93.3.25	体 易 C 短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	'93.4.26	愉 S C 短 彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	'93.7.7	緊 真 C 爽 音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	'93.9.16	技 C 爽 短 音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	—	'93.12.16	体 幻 感 愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	'94.2.3	技 感 S C 忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	'94.2.17	技 易 爽 短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	'94.3.17	技 感 C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	'94.4.19	易 G 爽 長 短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	'94.4.26	技 感 愉 G C
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	'94.5.18	技 幻 感 難 愉 S
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	—	¥5,800	'94.6.29	頭 幻 感 愉 長 H
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	'94.7.18	技 感 難 C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	'94.7.26	技 易 愉 S 爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	'94.8.25	技 感 S C 彩
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	—	¥5,800	'94.10.19	易 S 爽 長
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	'94.10.28	緊 感 難 真 S C 音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	'94.12.8	体 易 爽 短 音

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
NAM-1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	'90.4.26	技 難 真 忍
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	'90.4.26	技 易 長 短
麻雀狂列伝 -西日本編-	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	'90.4.26	真 頭 H
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	'90.4.26	技 幻 難 忍
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	'90.5.23	技 頭 難 長
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	'90.7.24	技 感 難 忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	'90.7.24	体 難 C 短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	'90.10.8	頭 緊 真 忍
サイバーリップ	SNK	アクション	50M	¥18,000	¥5,800	'90.11.7	技 緊 G
JOY JOY KID	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	'90.11.20	頭 緊 幻 忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	'90.12.10	技 易 愉 短 彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	'91.1.25	体 難 忍
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	'91.2.12	体 幻 感 C
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	—	'91.2.25	体 幻 愉
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	'91.3.14	技 幻 易 愉 長 短
ASO II ～ラストガーディアン～	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	'91.3.25	真 頭 難 S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	'91.5.20	体 感 愉 C 爽
クロススウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	'91.7.25	技 幻 感 難 真 G 忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	'91.9.20	易 爽 長 短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	'91.10.30	体 感 真 C 爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	'91.11.8	技 難 忍 短
餓狼伝説 ～宿命の闘い～	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	'91.11.25	易 S 爽 短
フットボール・フレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	'92.1.31	体 易 真 長 短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	'92.2.14	技 易 爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	'92.3.16	体 感 C
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	'92.3.23	技 感 真 音
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	'92.4.15	易 爽 長 短

※CD版のみの場合はCD発売日

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	¥29,800	¥7,800	'96.1.29	易爽
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	298M	¥32,000	¥7,800	'96.3.12	技感SC
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	¥29,800	¥6,800	'96.3.21	頭愉C短
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	—	¥4,800	'96.3.22	易愉S
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	114M	—	¥6,800	'96.3.28	技緊短
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	¥29,800	¥7,800	'96.4.19	緊G易愉
オーバートップ	ADK	レース	210M	¥29,800	¥4,800	'96.4.26	緊易短
NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	330M	¥32,000	¥7,800	'96.5.27	技感真SC
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	¥32,000	¥7,800	'96.6.13	技GSC
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	362M	¥32,000	¥8,800	'96.7.30	技感C爽彩
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	—	¥6,800	'96.9.20	技難G
風雲 スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	¥32,000	—	'96.9.20	技感難S
ステークスウィナー2	ザウルス	リアルジョッキーアクション	178M	¥29,800	—	'96.9.24	体緊易愉短
得点王 炎のリベロ	SNK	スポーツ	226M	¥29,800	—	'96.10.16	技緊S短
サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	378M	¥32,000	¥6,800	'96.10.25	技感真SC
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	¥29,800	—	'96.11.21	技幻愉SC短音
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦型シューティング	146M	¥29,800	¥5,800	'96.11.25	頭幻CS
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	¥29,800	¥6,800	'96.12.17	易C爽短
リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	¥32,000	¥6,800	'97.1.28	技緊難C爽
K・O・F'96 ネオジオコレクション	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	'97.2.14	易C彩
マジカルドロップIII	データイースト	パズル	174M	¥29,800	—	'97.2.25	幻易愉C短

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	MVS発売日※	内容
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	—	¥6,800	'94.12.21	頭幻易愉S短
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	'95.1.24	技幻感難C
クイズ キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	'95.2.1	技頭感易SC
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	'95.3.3	技真C彩
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	'95.3.7	技易S長短
餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	'95.3.27	技感GSC音彩
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	'95.4.25	技感難真SC
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	—	¥5,800	'95.5.2	技幻感難G長
ワールドヒーローズ パーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	'95.5.25	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	'95.6.20	愉C爽彩
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	'95.7.25	技感C爽彩
アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	—	¥7,800	'95.8.25	頭CH
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	'95.8.28	技緊幻難G忍長音
超人学園 ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	'95.9.18	感難C
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	'95.9.27	体易S
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	'95.9.28	頭忍長彩
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	¥7,800	'95.10.12	技易短
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	—	¥6,800	'95.11.10	幻易愉短彩
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	'95.11.15	技体真GS
まる子 デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	¥29,800	—	'95.11.27	知愉C短彩
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	¥34,000	¥8,800	'95.12.21	技緊感難C
NEO・GEO CD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	'95.12.22	技易S彩

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD:PCCB-00204	¥2,548
オーバートップ/押し出しジントリック	'96.2.21	CD:PCCB-00206	¥1,529
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD:PCCB-00207	¥2,548
神凰拳	'96.3.21	CD:PCCB-00208	¥1,529
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.4.3	CD:PCCB-00212	¥1,529
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD:PCCB-00213	¥2,548
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD:PCCB-00211	¥1,529
NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD:PCCB-00209	¥1,529
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD:PCCB-00217	¥1,529
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD:PCCB-00219	¥2,548
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD:PCCB-00220	¥2,548
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD:PCCB-00223	¥1,529
わくわく7	'96.8.21	CD:PCCB-00215	¥1,529
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD:PCCB-00225	¥2,548
K・O・F DANCE TRAX	'96.11.21	CD:PCCB-00233	¥2,548
サムライスピリッツ天草降臨	'96.12.4	CD:PCCB-00231	¥1,529
サムライスピリッツ天草降臨 アレンジサウンドトラックス	'96.12.16	CD:PCCB-00237	¥2,548
風雲 SUPER TAG BATTLE	'96.12.16	CD:PCCB-00236	¥1,529
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL	'97.2.5	CD:PCCB-00240	¥1,529
TWINKLE STAR SPRITES	'97.2.21	CD:PCCB-00247	¥1,529
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL アレンジサウンドトラックス	'97.3.5	CD:PCCB-00250	¥2,548
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～ オリジナルサウンドトラックス	'97.3.21	CD(2枚組):PCCB-00252	¥2,548
マジカルドロップIII	'97.3.21	CD:PCCBX00002	¥1,529
マネーアイドルエクスチェンジャー	'97.5.16	CD:PCCB-00260	¥1,529

タイトル	発売日	品番	価格
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラックス	'94.11.18	CD:PCCB-00165	¥2,548
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD:PCCB-00169	¥2,548
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD:PCCB-00158	¥1,529
ダンクドリーム/ガンハード	'95.1.20	CD:PCCB-00173	¥1,529
サムライリミックス	'95.3.1	CD:PCCB-00174	¥2,548
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD:PCCB-00175	¥1,529
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD:PCCB-00177	¥1,529
餓狼伝説3	'95.4.21	CD:PCCB-00179	¥1,529
ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD&溝口危機一髪	'95.5.19	CD:PCCB-00182	¥2,039
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラック	'95.6.7	CD:PCCB-00183	¥2,548
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD:PCCB-00176	¥1,529
風雲黙示録	'95.6.21	CD:PCCB-00181	¥1,529
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD:PCCB-00185	¥1,529
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD:PCCB-00187	¥1,529
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD:PCCB-00188	¥2,548
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス	'95.9.21	CD:PCCB-00189	¥2,548
パルスター	'95.10.21	CD:PCCB-00192	¥1,529
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD:PCCB-00193	¥1,529
天外魔境真伝	'95.11.17	CD:PCCB-00191	¥1,529
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD:PCCB-00197	¥2,548
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD:PCCB-00198	¥2,548
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD:PCCB-00200	¥1,529
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD:PCCB-00203	¥1,529

※ゲームソフト（カセット＆CD）は税抜き価格、ミュージックCDは税込み価格です。

『RB餓狼SP』コンビが
またもや首位独占!!
今回は全体的に
古いタイトルが目立ってるぞ！

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

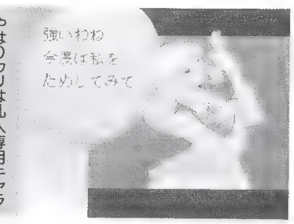
4月1日～4月30日

順位	タイトル	ポイント
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	2,765P
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM	1,893P
3	BREAKERS CD	849P
4	風雲黙示録 CD	667P
5	マジカルドロップIII ROM	598P
6	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝（限定版） CD	336P
7	餓狼伝説３ CD	252P
8	サムライスピリッツ天草降臨 ROM	137P
9	ダブルドラゴン CD	68P
10	アイドル麻雀 ファイナルロマンス２ CD	54P

ランキング総評

先月に引き続き、『リアルバウト餓狼SP』が堂々の1位に輝いた。これで3連続首位達成！ いつもならどんな大作でもこのへんで勢いが衰えてくるんだけど、今度の餓狼はまだまだ燃え続けそうな予感♡ なぜかって？ だって新作の発売予定が…いえ、なんでもありませんっ！

続く3位はCD版『ブレイカーズ』。最近ではすっかりお馴染みになったボスキャラの使用が可能だし、なんとCD版のみの「エキストラモード」では誰でもカンタンに10割連続技を決められる、という特典までついているのだ。10割マニアにはたまりませんなぁ！



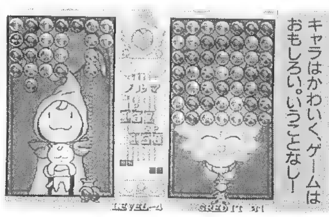
やはりウリは乱入専用キャラ＆マリーのおまけ画面かな？

前回もそうだったけど、今回のランキングも全体的に昔のタイトルが目立つ結果となりました。

まず、『風雲黙示録』に注目！ シリーズ最新作『風雲スーパータッグバトル』をさしおいて、突然の4位に昇格！ そういえばNF Vol.2の表紙が『風雲黙示録』だったなぁ（遠い目）。

期待の新作『マジカルドロップIII』はちょっと他に押されたのか5位止まり。でも実は発売から5日しか経ってない時期の集計だから、まだまだ期待できるんだけどね。なんてったって、ROM版でもボスキャラが使えるのは強い！

6位は、さりげなく高確率でランクインを続ける『龍虎の拳外伝（限定版）』。龍虎シリーズ最後の作品ともウワサされるこのソフト。プレイ目的はもちろん、記念に買っておくのもいいかも⁉


キャラはかわいく、ゲームはおもしろい。いうことなし！

7位以下のタイトルは、『天草降臨』以外すべて1年以上前のモノ！ 『餓狼伝説3』、『ダブルドラゴン』、『ファイナルロマンス2』と、なつかしいタイトルがずらりと並びました。

本誌でも、今回で3回目を迎える〝シリーズ徹底大研究〟で昔のタイトルの魅力を再確認している今日この頃。やっぱりいい作品というものはいつまでたっても光ってるものです！ まさに温故知新ですねぇ！

次回もお楽しみに！

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田３－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
３号店☎06－643－0070
４号店☎06－634－5820
７号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士３丁目１－５
☎0586－24－7665

他、加盟店76店舗

MONTHLY BEST 10! 月間 NEO・GEOソフト読者人気ベスト10!

4ヵ月連続首位の『RBSP』『マジドロIII』は6位に!!

『RBSP』の首位独走はすでに4ヵ月目に入った。着実なポイント獲得に、今さらながら良質のゲームの強みというものが感じられる。この順位がどこまでキープできるのか、非常に興味深い。

格闘アクションがひしめく中、先月11位のパズルゲーム『マジドロIII』が見事6位をゲット。魅力いっぱいのキャラととっつきやすい操作感は、幅広くプレイヤーの支持を集めている。今後の動向から目が離せないぞ。

もう1つ注目すべき順位が『風雲STB』だ。先月より40ポイント以上アップし、4位に浮上。このゲームの底力を見せつけた。

入れ替わりに『KOF'95』と『真サム』の2タイトルは、それぞれ7位と9位にダウン。安定の上位3タイトル以外は、順位の変動が目立った。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●『RBSP』は受験寸前まで遊んでしまったほど楽しい。それにもかかわらず合格したので、ひと安心っす。

PN/TOM（青森県）

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

今月のソフト人気ベスト10

順位（前回）	ゲームタイトル	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（〃）	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	278P
2位（〃）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	197P
3位（〃）	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	180P
4位（9）	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	106P
5位（〃）	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘アクション	98P
6位（11）	マジカルドロップIII	データイースト	パズル	89P
7位（4）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	72P
8位（7）	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	58P
9位（6）	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	53P
10位（8）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	49P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位（前回）	ゲームタイトル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,640P
2位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,436P
3位（3）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,281P
4位（4）	リアルバウト餓狼伝説	2,954P
5位（5）	真サムライスピリッツ	2,354P
6位（6）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,668P
7位（7）	サムライスピリッツ 天草降臨	1,558P
8位（8）	餓狼伝説スペシャル	1,269P
9位（9）	餓狼伝説 3	1,236P
10位（10）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,194P
11位（11）	サムライスピリッツ	908P
12位（13）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	802P
13位（12）	天外魔境真伝	801P
14位（14）	パルスター	612P
15位（18）	風雲スーパータッグバトル	525P
16位（15）	龍虎の拳 2	499P
17位（17）	メタルスラッグ	432P
18位（16）	ワールドヒーローズパーフェクト	429P
18位（19）	NINJA MASTER'S	429P
20位（23）	わくわく7	378P
21位（20）	パズルボブル	354P
22位（21）	ソニックウィングス 3	331P
23位（22）	マジカルドロップ 2	324P
24位（24）	ビューポイント	291P
25位（25）	餓狼伝説 2	278P
26位（26）	ステークスウィナー	248P
26位（28）	BREAKERS	248P
28位（27）	ギャラクシーファイト	243P
29位（29）	アイドル麻雀ファイナルロマンス 2	216P
30位（30）	超人学園ゴウカイザー	172P
31位（31）	ソニックウィングス 2	168P
32位（32）	神凰拳	151P
33位（33）	ステークスウィナー 2	141P
34位（48）	マジカルドロップIII	132P
35位（34）	風雲黙示録	89P
35位（35）	KOF'96 NEO・GEO Collection	89P
37位（37）	ファイターズヒストリーダイナマイト	80P
38位（36）	ワールドヒーローズ 2	79P
39位（40）	トップハンター	74P
40位（37）	クロススウォードII	73P
40位（37）	ビッグトーナメントゴルフ	73P
42位（41）	餓狼伝説	66P
43位（42）	龍虎の拳	60P
44位（43）	ダブルドラゴン	58P
45位（47）	ASO II	52P
46位（44）	ADKワールド	51P
46位（46）	NEO ドリフトアウト	51P
48位（45）	ワールドヒーローズ 2 JET	48P
48位（48）	ラギ	48P
50位（50）	ラストリゾート	43P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

今回は新作が絶好調!! 今後の伸びにも期待

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今回はとにかく、RBSの応募が目立ちました。

新作が不振だったこのごろ、どうなることかと思っていましたが、全キャラ分送ってくれた方もいたりして、かなりの申請数がありました。今後にも期待。

RBSのスコア稼ぎは、キャラごとの高得点のオリジナルコンビネーションアタックがポイント。追い打ち攻撃も得点が高いので、持っているキャラは有利です。色々試してみて、自分なりの効果的な攻略法をみつけて送ってください。

そして次回からは『BREAKERS』も開始します。こちらの方は、どれだけ普及しているのかがまったく読めないので、どれだけ申請数があるか…どうかよろしくお願いします。

また、最近ビデオテープをまとめて送る方が多いですが、スコア申請の際のメモは、1本ごとに分けて書くようにしてください。ケースの中に入れてあるのがベスト。集計にかなりの時間をとられるので…ご協力お願いします。

今月のスコア達成者は以下の方々です。

■G・T・H（北海道）■Y・K（千葉県）

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説 スペシャル（ギース・ハワード）

開始と同時に強邪影拳を出す。ガードされた場合、CPUは大抵、無防備状態で固まるので、そこにB、B、➡C、⬅C・キャンセル邪影拳を決める。邪影拳で相手をダウンさせたら、また起き上がりに強邪影拳を重ねて繰り返す。

邪影拳をジャンプやライン移動でかわされる場合もあるが、前者はB、B、➡C、⬅C・キャンセル邪影拳、後者は立ち対ライン攻撃・キャンセル邪影拳で対処できる。これでダウンさせたらふたたび起き上がりに邪影拳を重ね、パターンに持ち込む。

これをうまくやれば、6千点以上、15秒以内+パーフェクトでSSSが取れる。

ローレンスには、ラウンド開始と同時にバックステップしたあと、ダッシュ大ジャンプC攻撃で跳び込むとパターンに持ち込みやすい。

●M，Y―剣魂・千葉県

リアルバウト餓狼伝説 スペシャル（不知火 舞）

基本的に、跳び込みからの連続技を狙うだけでOK。注意点としては、相手によって跳び込み方を変えること。特にラウンド開始時にいきなり跳び込む場合は、レベル1とはいえ意外に返されやすいので、ジャンプCを出すタイミングや、ダッシュジャンプと通常ジャンプの使い分けをするといい。小ジャンプCは、点数が低いので使わない。

また、連続技のシメは龍炎舞を使う。必殺忍蜂だと、ヒットさせたあと相手と密着しているため、起き上がりに跳び込みにくい。超必殺忍蜂も、点数の割にダメージが大きいため、使わないほうがいい。

●ヒデ・茨城県

リアルバウト餓狼伝説 スペシャル（ダック・キング）

C、C、C、⬇↘➡↗+Bのコンビネーションアタックが得点が高いので、これを狙い続ける。一度ダウンさせたら、起き上がりにジャンプCで跳び込んで繰り返す。

最後は、ジャンプCを空振りしてブレイクスパイラル。残タイム35秒以内に倒さないとSSSが出ない。

●？？？・鳥取県

サムライスピリッツ 天草降臨（ナコルル）

1本目がはじまったらすぐ自決する。2本目からは、ジャンプ強斬り・しゃがみ強斬りの連続技を繰り返し狙っていく。5人目くらいからは、CPUの防御力が上がっているので、タイム短縮のために、3本目に怒り爆発を使い、ジャンプ強斬り・一閃の連続技を決めるようにする。

天草以降の敵は、ジャンプ強斬り・シチカプ エトゥ・ジャンプ強斬り…のA級連続技を決めていく。

●RUN・東京都

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	M,Y-剣魂・千葉県	325Pts.
2位	10-KEY・東京都	230Pts.
3位	ママ・香川県	210Pts.
4位	TOMOYA・神奈川県	195Pts.
5位	G・T・H・北海道	175Pts.
6位	SAS・愛知県	125Pts.
7位	KM☆GM・宮崎県	70Pts.
8位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	30Pts.
9位	橘ウキョ～・長野県	30Pts.
10位	？？？・鳥取県	20Pts.

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル（とハード）
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル＊
②サムライスピリッツ天草降臨＊
③リアルバウト餓狼伝説＊
④ニンジャマスターズ＊
⑤神凰拳＊
⑥K・O・F'96＊
⑦パルスター＊
⑧BREAKERS＊

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは毎月末日、発表は2ヵ月後発売の誌上にて。

〒112 東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。
※集計期間や発送のタイミングにより、賞品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承ください。

KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	YFC・岡山県	1,236,400	ALL
チームエディット（CD） ちづる、香澄、舞	SAS・愛知県	1,523,600	ALL
チームエディット（カセット） テリー、アンディ、大門	USP・千葉県	1,008,400	ALL
サバイバーモード（スコア） テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,018,400	ALL
サバイバーモード（タイム） レオナ	モズ太郎・香川県	4′19′20	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
蘭丸	TOMOYA・神奈川県	2′21′36	ALL
サスケ	SAS・愛知県	2′36′02	ALL
カムイ	TOMOYA・神奈川県	2′46′28	ALL
天和	M, Y—剣魂・千葉県	2′54′08	ALL
ゴエモン	TOMOYA・神奈川県	3′00′57	ALL
鴉	TOMOYA・神奈川県	3′11′38	ALL
霞	TOMOYA・神奈川県	3′14′36	ALL
信長	TOMOYA・神奈川県	3′19′33	ALL
雲仙	M, Y—剣魂・千葉県	3′22′22	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	3′25′20	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3′47′05	ALL
雷牙	TOMOYA・神奈川県	4′08′76	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
楽天	10—KEY・東京都	2,106,800	ALL
孫悟空	10—KEY・東京都	1,818,600	ALL
スサノオ	10—KEY・東京都	1,786,800	ALL
イグレット	10—KEY・東京都	1,762,200	ALL
チチ・ネネ	10—KEY・東京都	1,760,700	ALL
シーナ	10—KEY・東京都	1,711,300	ALL
弁財天	TOMOYA・神奈川県	1,709,100	ALL
酒天童子	10—KEY・東京都	1,674,500	ALL
ベヒモス	10—KEY・東京都	1,672,000	11人目
ルシファー	10—KEY・東京都	1,664,300	ALL
イーリス	10—KEY・東京都	1,653,800	ALL

ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	MaK・千葉県	2′03′44	ALL
シンクレア	橘ウキョ〜・長野県	2′15′27	ALL
不破　刃	FAG・群馬県	2′21′90	ALL
レニィ・クレストン	橘ウキョ〜・長野県	2′29′20	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	2′54′11	ALL
ロバート・ガルシア	橘ウキョ〜・長野県	3′07′43	ALL
王　覚山	MaK・千葉県	3′19′06	ALL
ロディ・バーツ	M, Y—剣魂・千葉県	3′32′27	ALL
藤堂香澄	M, Y—剣魂・千葉県	3′38′00	ALL
カーマン・コール	橘ウキョ〜・長野県	5′18′35	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	28,351,200	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	21,871,300	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	20,195,800	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	20,035,900	12人目
絹	KM☆GM・宮崎県	16,700,300	12人目
カブキ団十郎	TOMOYA・長野県	16,106,100	10人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	15,918,900	12人目
綱手	KM☆GM・宮崎県	15,665,000	12人目

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10—KEY・東京都	5,091,210	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョー・ヒガシ	ママ・香川県	1,907,500	ALL
不知火　舞	ヒデ・茨城県	1,823,200	ALL
裏タン・フー・ルー	ママ・香川県	1,815,700	ALL
ホンフゥ	ママ・香川県	1,786,700	ALL
ギース・ハワード	M, Y—剣魂・千葉県	1,771,600	ALL
タン・フー・ルー	SAS・愛知県	1,763,700	ALL
キム・カッファン	ママ・香川県	1,760,300	ALL
テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,753,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ママ・香川県	1,750,100	ALL
山崎竜二	M, Y—剣魂・千葉県	1,743,800	ALL
秦崇雷	ママ・香川県	1,726,600	ALL
アンディ・ボガード	M, Y—剣魂・千葉県	1,713,500	ALL
ダック・キング	？？？・鳥取県	1,702,700	ALL
ビリー・カーン	TOMOYA・神奈川県	1,675,600	ALL
ブルー・マリー	ママ・香川県	1,660,000	ALL
ローレンス・ブラッド	ママ・香川県	1,656,900	ALL
裏ビリー・カーン	G・T・H・北海道	1,656,400	ALL
裏アンディ・ボガード	ママ・香川県	1,652,800	ALL
フランコ・バッシュ	ママ・香川県	1,628,600	ALL
望月双角	ママ・香川県	1,620,100	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	1,606,900	ALL
裏ブルー・マリー	ママ・香川県	1,547,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	ママ・香川県	1,545,900	ALL
チン・シンザン	ママ・香川県	1,457,400	ALL

サムライスピリッツ　天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	RUN・東京都	2′37′79	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2′49′27	ALL
橘右京	G・T・H・北海道	2′50′85	ALL
ガルフォード	G・T・H・北海道	2′57′82	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	3′03′64	ALL
柳生十兵衛	SAS・愛知県	3′04′33	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3′08′56	ALL
シャルロット	M, Y—剣魂・千葉県	3′16′48	ALL
首斬り破沙羅	RUN・東京都	3′18′26	ALL
風間蒼月	M, Y—剣魂・千葉県	3′19′63	ALL
風間火月	M, Y—剣魂・千葉県	3′23′94	ALL
千両狂死郎	G・T・H・北海道	3′24′59	ALL
ナコルル	RUN・東京都	3′28′69	ALL
花諷院骸羅	M, Y—剣魂・千葉県	3′29′82	ALL
リムルル	RUN・東京都	3′39′75	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3′49′37	ALL
牙神幻十郎	M, Y—剣魂・千葉県	3′50′56	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
不知火　舞	G・T・H・北海道	2,378,600	ALL
ジョー・ヒガシ	10—KEY・東京都	2,370,900	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,337,700	ALL
ダック・キング	SAS・愛知県	2,280,800	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
秦崇雷	G・T・H・北海道	2,230,300	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	2,163,200	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
テリー・ボガード	G・T・H・北海道	2,106,200	ALL
ホンフゥ	G・T・H・北海道	2,070,000	ALL
ボブ・ウィルソン	？？？・鳥取県	2,064,000	ALL
望月双角	M, Y—剣魂・千葉県	2,053,700	ALL


そこまでよ リムルル
まさか この声は
あ…
バサッ
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
ナコルル！
ねえさま！


まっ…
まづいっ
そー言えばだまって出て来たんだ…
大丈夫ですか？
ノープロブレム ノープロブレム
よかったね
これはどういうことなのリムルル
……
うっ…
ちがうんだよ ナコルル リムルルはね
俺が君をつけねらう刺客と勘違いしただけなんだヨ
実はナコルルの家を訪ねた時カッコつけて窓から入ったんだ
HA HA HA HA
窓から…。
……
何にせよむやみに人に剣をむけるのはいけないことよリムルル
ちがうもんちゃんとわかってやったことだもん
プイッ
ガルフォードさんは私の知り合いで悪い人ではないのよ
平和と正義を愛するイナズマ忍者でーす
LOVE AND Peace
WAFUUT



でも
良かったわ
こんなに早く
合流できて
なっ!?
どうして
そいつなんかと
いっしょに
行くの!?
そいつ
私より
弱かったよっ
私の今までの苦労は一体―っ
未熟者ね
気が付かな
かったの?
コツ
え?
ガルフォードさんは
あなたに対して
一度も刀を
抜いてないわ
あ…
あなたが
小さな
女の子で
しかも
私の妹だと
知っていた
からよ
今まだ世界が
ふるえている…
あの邪々しい気は
強大な力を持っているわ
でも
力を合わせればきっと
封じることができると
信じているの
ガルフォードさんは
私たちの大切な
仲間です
……


私は…
パタッ
私はねえさまが心配です
ぐすん
ぐすん
ねえさまがどこかに消えてしまいそうでこわい…
リムルル…
わ〜ん
お願いねえさま私もいっしょに連れていって！
しょうがないわね一度言い出したら聞かないんだから…
やれやれ…
パピィがナコルルを連れて来てくれたのか
わふっ
とにかくねえさまと一緒にいてアイツのこと見張ってなくっちゃ！
……………ところでねえさま
この人たちだれ？
おーいナコルル
やっと追いついたぞ〜っ
ガサ
ガサ

つづく

読者創作ストーリー

闇の帝王は悪夢の中で蘇る…

ナイトメア ～俺のすべては～

★PN／石山コウゾウ（埼玉県）

気がつくと、走っていた。

それだけならまだいいが、今彼が置かれている状況は明らかにおかしかった。日本風の部屋を、襖を蹴破りながら駆け抜けているのだ。

「靴のまま畳の部屋に上がっちゃいけないんだっけ」

舞によく怒られたのを思い出したが、もう遅い。

しかし、いい加減疲れてきた。畳の部屋をいくら進んでも、次の部屋もまた次の部屋もまったく同じなのだ。

「どうなってんだ？ …分かった！ 舞ちゃんだ。アンディがデートの約束を俺とのファイトですっぽかしたこと怒ってるんだな？」

事態を楽観視していた彼は、そんないいわけをした。

「この襖を抜けるとアンディと舞ちゃんがいて…」

襖に手をかけた瞬間、背筋がゾクッとする感覚を覚えた。ただならぬ殺気…。この感じは初めてではない。過去に何度か味わったことがある。

「…まさか。いや、まさかそんなはずはない」

彼の脳裏に1人の男が浮かんだ。…奴だ。

意を決して襖を開くと、そこに袴姿の男が立っていた。

「どうした、まさか怯えているのか？ 私の血が、肉が、お前との闘いを前に喜びにうち震えているというのに！ なあ、テリー…」

袴姿の男とは、1年前に彼、テリー・ボガードの目の前で死んだはずの男、ギース・ハワードその人であった。

テリーの驚く表情に、ギースは不敵に笑った。

「私は不死身だ！ さあ、いつかの続きをはじめようか」

「望むところだ！ ギース。今度こそ最後だぜ！」

テリーがいってから、2人はまるで動かなくなった。

初めに動いたのはギースだった。掌を自分の方にやり、

「さあ、攻めてこい、テリー」

と、テリーを挑発した。

「うおぉ、バーンナックル！」

テリーの放った拳はギースの顔面を直撃した。手応えあり！ しかし、ギースは満足そうにいう。

「いいぞ、その拳だ。こちらもいくぞ！ 邪影拳！」

ギースも負けじと拳を放つ。その拳がテリーの頬を掠り、ひとすじの血がつたう。血を浴びた拳を見つめて、ギースは顔を歪めていった。

「…これだ、私が求めていたのは。全身の血が騒ぐこの感覚！ そしてこの快感なしには生きていけないのだ。私も、おまえも！」

「だまれ！」

「お前は人ではない。お前は私と同じように、闘いに餓えた狼、〝餓狼〟なのだ！」

テリーはそれを否定しようとしたが、

「ちきしょう！ 殺してやる、殺してやる、殺してやる！」

口をついて出るのはそんな言葉だった。

「それでこそ、闘いに餓えた狼！ 私の相手にふさわしい」

「それ以上いうな！」

否定しながらも、テリーは攻撃の手を休めなかった。目の前の悪夢から逃れるために。

「フッ、いいぞ。その調子…な、何だ、この気は？」

突然、テリーの体をオーラが包んだ。そして振りかぶって拳を地に叩きつけた。

「うおおおぉぉぉ」

叩きつけた拳から解放された力は尋常な量ではない。

「ぐあぁぁぁぁぁぁ」

ギースは大きく吹き飛んだ。

しばらくの間、テリーは呆然と立ち尽くした。そしてふと我に返り、ギースのもとへ駆け寄った。

「ギース…」

変わり果てた〝餓狼〟の姿がそこにはあった。

「うわぁぁぁぁぁ」

彼は叫んだ。これが狼の末路なのか？ テリーは叫ばずにはいられなかった。

やさしく頬をなでられた気がして体を起こすと、1人の女性がこちらを見ている。サングラスに革ジャン…あまり女の子には似合わない服装だな、とテリーは思った。

「ったく、『公園の木の下で待ち合わせしよう』なんて柄にもないことをいうから何かと思ったら、昼寝してるなんて…どういう神経なの？」

この声でやっとテリーは我に返った。

「これだけ待たせといてよくいうぜ。マリー」

といって彼が指差した公園の時計は、約束の時間を2時間もすぎていた。

「オ、オホン。私はプロのエージェントよ。誰かさんと違って超多忙なの！」

「…そこで素直に謝ってくれればかわいいんだけどなぁ」

「余計なお世話ですっ！」

顔をふくらませて怒るマリー。テリーはそんな時の彼女が本当は1番好きだった。

「…ところで、今日はどこへ連れてってくれるの？」

マリーの問いにテリーは無邪気に答えた。

「へへ、ナイショ、ナイショ」

テリーの笑顔とは裏腹に、マリーはふてくされている。

「あなたが『ナイショ』っていう時は、いっつもゲーセンじゃないの！」

「…いいじゃないか。マリーが誘ってくれる時だっていつもツーリングなんだし」

「そ、そうだけど、たまには別のところへ連れてってよ」

「…〝KOF'97〟が出たらしいんだ。他にも…」

「だから、たまには他の…」

「ネオプリしよう！ よし、じゃあネオジオランドまで競争だ！ 走るぞぉ」

マリーのことはお構いなしに走っていくテリーを制止するようにマリーがいった。

「ちょっとテリー。待って！ 待って…ちょっと聞きづらいんだけど…さっき、どんな夢を見ていたの？」

彼女には分かっていた。彼が無理に笑顔を作っていたことが。テリーは背を向けたまゆっくりと口を開いた。

「…マリー、やっぱり俺には闘うことしかないのか。それが俺のすべてなのか？」

「分からない。…でも、ファイトをしないテリーなんて、ぜんっぜんかっこ悪い！」

「…だけど」

「だけどじゃない！ あなた、テリー・ボガードでしょ？ サウスタウンの子供たちのヒーロー、そして…私に笑顔を思い出させてくれたテリー・ボガードでしょ？ そんなことでどうすんのよッ」

マリーはその大きな瞳にいっぱい涙をためていた。その涙にテリーは気づかされた、自分の成すべきことに。

「…そうだ、俺はテリー・ボガードだ。…子供たちのヒーローだもんな」

「そうよ、そうでなきゃ」

「ありがとうマリー。俺もう迷わないよ」

それを聞いたマリーは笑顔で走り出した。

「ゲーセンに遅く着いた方のおごり！ 決定ね！」

「待てッ、フライングだぞ！」

テリーは思った。俺のすべてはファイトだけじゃない。彼女が、…マリーがいる。俺は1人じゃないんだ、と。

さわやかな青空の下、静かな公園を2人は走っていた。




テリー・ボガード：父の敵としてギースを追い、闘う青年。


ブルー・マリー：フリーエージェント。コマンドサンボの使い手。


ギース・ハワード：元サウスタウンの闇の帝王。ボガード兄弟によって闇に葬り去られた。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただし、あまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記してください。

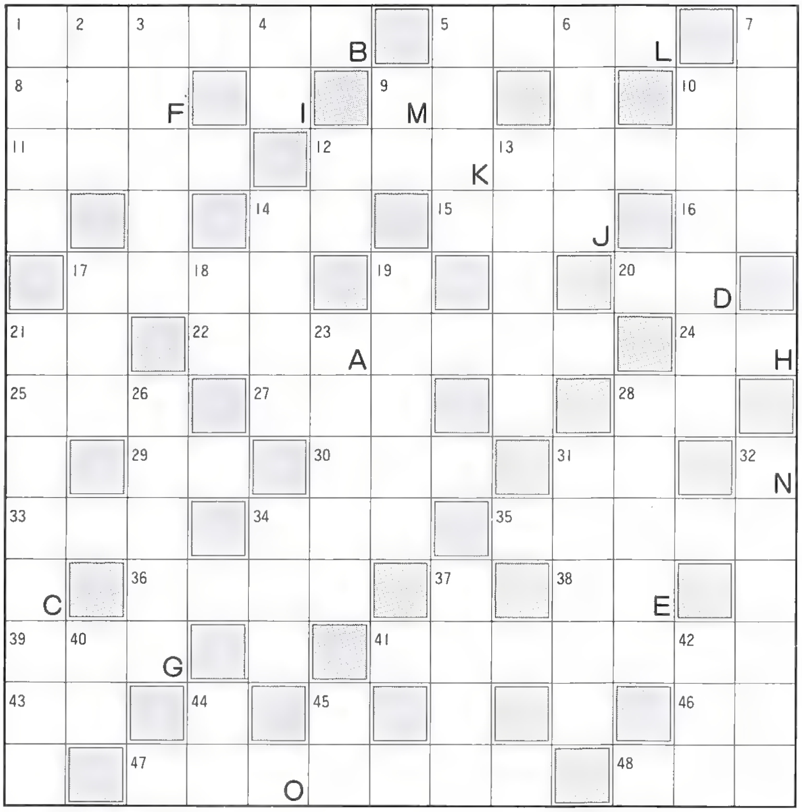
採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Oの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：生まれはインド

5月号のクロスワードパズル当選者
高橋未来・埼玉県／坂中靖典・滋賀県／吉田麻里江・山口県／小倉慎也・鹿児島県／福田直子・熊本県／亀島裕一・長崎県／樽館加寿美・青森県／前阪直希・大阪府／岡田佳穂里・岡山県／山岡康一・静岡県（敬称略）

タテのカギ

1 京と庵、テリーとギース、岡ひろみとお蝶夫人…
2 芝居など興行の一団体
3 山崎竜二の職業は闇の…
4 アナウンサーの略
5 半分に割って使うはし
6 雷をもたらす雲。積乱雲
7 マリーのスピンホールアタックはこれ専用の攻撃
9 草花を植える深い器
10 まるるんの出身地
12 KOF'95でのサイコソルジャーチームステージはこれの中の修行場でした
13 シベリア地方に分布し、鋭い鳴き声を発するウサギ
14 手紙のやりとりをする事
17 後々まで残った恨み
18 リッパーとホッパーはギースの…
19 居合いを見せる芸
21 対戦シューティング『○○○○○○スプライツ』
23 はっきりと定まらない事
26 ギースがマリーの祖父に習ったもの
28 読んで充実感のあるもの。○○○○○がある
31 銀を塩化させてできる
32 天外魔境真伝の綱出は火の一族の一つである、この一族の勇者
34 死ぬか生きるか。○○○問題
37 朝に立つもや
40 荷物を運ぶ馬。下等な馬
42 家へ帰る道
44 斬紅郎無双剣でBC同時押しでしゃがみガード不可の攻撃。○○打ち
45 幸福。海の○○

ヨコのカギ

1 みんな参加してくれたかな？ SNK○○○○○○
5 『龍虎の拳 外伝』のボス。ドーピングしてます
8 ひとすじの道。衰退の○○をたどる
9 蜂はおしりのこれで刺します
10 ムササビの○○
11 デパートなどの特設売り場。○○○○でござーる
12 リンゴはお好き？ 肺病に冒される居合の達人
14 ヘミングウェイ作。『○○よさらば』
15 事業で目的を達するために必要なお金
16 ○○富士、二鷹、三なすび
17 点数が互角
20 10億分の1。記号はn
21 どんな手段でも動かない。○○でも動かない
22 KOFでのキムの攻撃避けの名称
24 ○○も子もない
25 オウム科の鳥。羽の色は美しく、人の言葉をまねたりする
27 遠まわりする事
28 もとの関係に戻す。○○を戻す
29 出世魚。ツバス→ハマチ→メジロ→○○
30 ブナ科の落葉樹。実はどんぐり
31 微笑み。○○をうかべる
33 諭し、戒める言葉
34 取り上げて示す事。問題点を○○○する
35 屋台などで売っていて、リンゴにアメをつけたもの
36 『龍虎の拳』でユリがさされた事
38 ○○で風を切る
39 ひな鳥が成長して巣から飛び立つ
41 『龍虎の拳2』と『KOF'95』に登場した忍者
43 大勢が一緒になって取りかかる。○○になってかかる
46 北海道に多く生えているマツ科の常緑樹。○○マツ
47 鳳凰のありがたい真超力。○○○○○○招来
48 地球の中心を南北につらぬく直線。地球自転の回転軸

ニ	ン	ジ	ヤ	■	ハ	エ	■	エ	ビ	フ	ラ	イ
カ	■	ラ	■	オ	オ	ゾ	ラ	■	リ	■	ク	マ
イ	ラ	イ	ラ	ボ	ウ	■	テ	ン	ヤ	モ	ノ	■
ド	ク	■	マ	ン	シ	ヨ	ン	■	ー	■	ウ	メ
ウ	■	セ	キ	■	ヨ	■	ゴ	ク	ド	ウ	■	タ
ベ	ル	■	ヨ	ミ	ウ	リ	■	ウ	■	ソ	ウ	ル
ニ	■	ク	ウ	■	コ	■	ハ	チ	ミ	ツ	■	マ
マ	グ	ロ	■	テ	ウ	チ	■	ユ	■	キ	ツ	サ
ル	■	ア	サ	■	ケ	イ	ヨ	ウ	シ	■	リ	カ
■	コ	ゲ	ツ	ザ	ン	■	コ	■	ダ	ホ	■	ー
イ	ロ	ハ	■	イ	■	ブ	レ	ス	レ	ツ	ト	■
■	ツ	■	ノ	■	マ	ケ	ン	キ	■	パ	■	ナ
ポ	ケ	ツ	ト	ベ	ル	■	ボ	ン	バ	ー	マ	ン

5月号の答え：トリプルゲイザー

5月号のクロスワードパズルのA～Pを順に並べると、
テリーノセンザイノウリヨクハナニ
と、なります。

パワーゲイザーを3連発する、超イケてる必殺技。フィニッシュはコレで決めたいね！

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「7月号クロスワード」係

締切りは7月9日（必着）。
発表は9月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ!

読者通信欄

ありがとうママパパ祭

祝！　新装開店記念第1回！　この『ありがとうママパパ』では学校や日々の生活で起こったおもしろいできごとなど大募集！　よろしくねっママパパ♡

やはり場違いだったのか!? 礼服でいくゲームセンター

先日、友人の結婚式があったので出席してきました。帰り道、彼女に車で送ってもらっていると、いつもいっているネオジオランド長久手店の近くを通るというので、すぐそばの交差点で彼女と別れて、礼服のままで店に入りました。

入り口のところに『リアルバウト餓狼伝説』のポスターが貼ってあって、礼服のギースやビリーにちょっと親近感を持ってしまいました。

中に入った時、客も店員も一瞬ギョッとしたようでした。やはりゲームセンターに礼服は場違いだったのか…？

しかもリアルバウトスペシャルで山崎を使っていて、ドリルのフィニッシュを決めた時、「いっぺん死んでこォーイ!!」と叫んでしまい、ハッと気づいたら注目の的でした。

皆さんも、礼服を着た時は、気をつけましょう。（彼女は今長野に住んでいるけど、元気でいるだろうか？）。

●PN／SYN（愛知県）

編：礼服でゲームセンターですか…礼儀正しくしなきゃいけないような気がしますねぇ。

やっぱりここは「幸せになってこォーイ!!」とか叫んだ方がよかったんじゃないかな？　まぁとりあえず叫ぶのはやめた方が無難かな(笑)？

でも、どんなに分かってってもゲームセンターにいきたくなっちゃうんだよねー。みんなも気をつけよう！

サムライRPG発売延期 その夜見た変な夢

こんにちわ。3月の28日に『真サムライスピリッツ武士道烈伝』が出ないと聞きました。またですか、と思いました（でも僕のネオジオCDは壊れてしまったから関係ないけど）。

その夜、変な夢を見ました。その夢の内容は、フリークを読んでいると──。

武士道烈伝発売中止、しかし他の3タイトルが発売決定。1つ目は、戦国伝承「武士道烈伝」。2つ目、藤堂香澄の「古武道烈伝」。3つ目、クラウザーの「ヨロイ鑑定」に決定しました（電話による質問は答えられません）。

──と書いてありました。

1つ目と2つ目はなるほどな、と思いますが、「ヨロイ



●PN／高輪竜（神奈川県）
胸の谷間がロマンだねっ♡　ちなみに裏キャラは、ギースコマンド入れたあとじゃないと出ないよん。



●PN／ジョリ山リンダ（奈良県）
胸板もロマン♡　'97はちづる使い急増か!?　ちなみに現在1番競争率高いのは、ビリーと山崎っス。

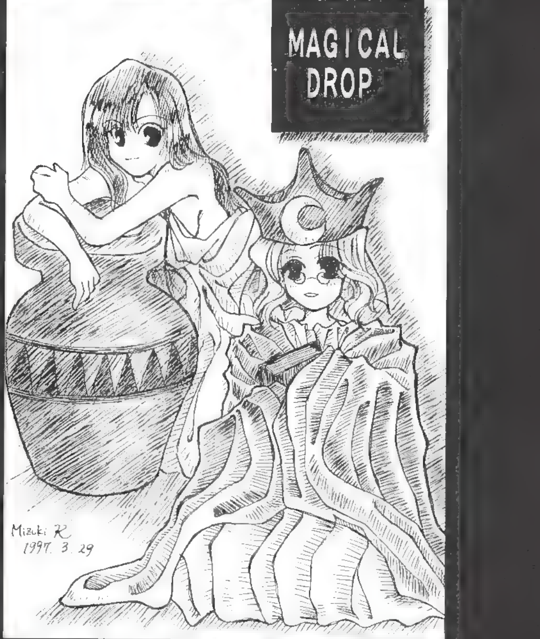


●PN／霜月はじめ（熊本県）
レアなアイテムの再販って嬉しいよね。RPGも今度こそ出るし。みんな、見捨てないでくれ〜い！



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
やあねえ、ビリーは元からかっこいいのよん♡　SNKキャラって、かっこかわいい人が多いよね。

PaoPao賞



★PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
個人的にはⅢも楽しんでるんだけど、やっぱり元祖は別格だしねぇ。エブリワーカー、期待してま〜す♡

鑑定」って何？

武士道烈伝はいつ出るのでしょうか？ SNKさんファンのためにも早く…。

●PN／侍魂大爆発（栃木県）

編：個人的には一つ目が見てみたいなぁ…み、見るだけなんだけど、えへ（死）。

うーん、『ヨロイ鑑定』ですか。なにかシブいところをついててイイ感じ♡ でも、ゲームの内容はまったく想像できないんですけど（滅）…。

それに電話による質問は受けつけてくれないって現実じみててグー♡

そんな夢を見させるほど罪作りな武士道烈伝…今しばし、しばしお待ちを…。

チャンス到来!! ユキの声優は一般公募！

私がSNKさんのゲームに出会って、はや4年。SNKという存在を知ってから、私には夢ができました。

「声優になること」です。

それがこんなにも早くチャンス到来！（ユキちゃんの声優一般公募のことです）。うまくいくなんて思ってないけど、これを機会にオーディションにもチャレンジしようと思ってます。

ユキちゃんに限らず、悪役でも何でもこなせるような声優に絶対なってみせます！ その時はSNKさん、どうぞよろしく（笑）。これからもずっとSNKさんについていきますので、ネオジオフリークさんにもお世話になります。

私以外にもユキちゃんの座（？）を狙ってる人、いっぱいいるでしょう。

お互いがんばりましょう。

★阿部有貴子さん（大阪府）

編：ユキの声優募集についてのお手紙です。残念ながら男性の参加は不可となりましたが（残念？）、女性はどしどし応募してください!!

このオーディションが阿部さんのように声優を目指す人のきっかけになることを祈ります。皆さんがんばって下さいね♡



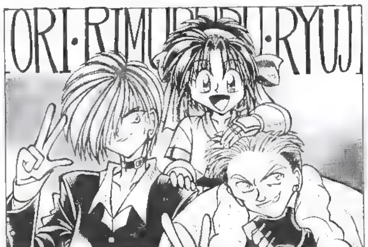
●PN／流石りん（福岡県）
ほんに仲のええ兄弟じゃ。見ていてほほえましいにょろ。しかーし、気になるED。続編は来年かっ!?



●PN／倉長行矢（福岡県）
超ラブリーにゃん♡ 大丈夫、愛があれば勝てるよ！ 頑張って修行してね♡ 応援してるよん。



●PN／タカハシヂュン（大阪府）
ディープなファンの多い俺だけど、'97の彼ってみんなにはどう思われてるんでしょうねぇ。意見求ム。



●PN／棹歌ごせん（東京都）
意表を突いた組み合わせやねぇ。侍キャラもKOFに出れれば、こんなチームもありえるのかも!?



●PN／丑三酉丸（奈良県）
カッコイイですぅ♡ 力強いペンタッチが、感じ出てていいっスね。これからも投稿、よろしくデス♡



●PN／竹崎かに（佐賀県）
先月"斬紅郎の子供が閑丸"みたいなこと書いたけど、あれってメーカーのO.K出たんだけどねぇ？

ストーリーアルバム

これぞプロの極意!? マリーの一撃必殺技！



マリーさんはひどすぎます！ 4月号P.27、コンビネーション&連続技の、マリーがクラウザーに肘打ちを食らわしている写真をよーく見ると…。んなトコに肘打ち食らったら、男は死にますよっ!!

★PN／シャイン・智津（和歌山県）

編：このコーナーができる前から、こういうネタをコツコツと送ってくれたシャイン・智津くん！ 一番乗りおめでとう！

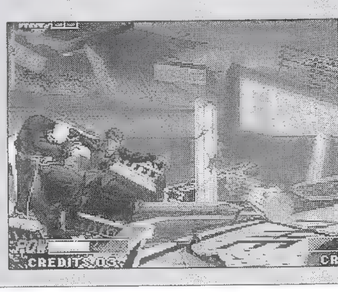
しかしマリーったら…思いっきり踏み込んで、なんのためらいもなくあんなトコ狙ってますねぇ。さすがプロだ！

バイスとゲーさんの犬も食わないなんとやら…

ちょっと古いんですけど、去年の11月号のP.19、対ボス攻略のゲーニッツの写真にセリフをつけてみました。

バイス：「いくわよアナタ！ もう、会場をこんなにして！」

ゲーニッツ：「アイテテテ！ かぁちゃんゴメンよ」



なんか仲のいい夫婦みたいに見えます。

●PN／野々村めぐ（東京都）

編：あのゲーさんがまるで叱られた子供みたいで笑える！ 会場をぶっ壊す暴れん坊も、ヨメさんには逆らえないかな？ カカア天下ですな。

オープンテラス

僕は次の餓狼伝説では、山田十兵衛が復活してくるとふんでいます。なぜなら、ネオジオCD版のRB餓狼伝説のタイトルロード画面には、最新作で見事復活を果たした、チン・シンザンが出演していました。そして、RBSPのタイトル前のロード画面には…。●PN＝ヨッキれん（秋田県）／ほほう、山田先生がせんべい食ってますなぁ。実はあのロード画面は次回復活キャラの予告だったのか!? 期待大だね。（編）

オープンテラス

私がKOF'96をやっていたら、MVSの集金の人が「なんでボス使わないの?」と意味ありげにいいやがった。友達と2人で色々やったけど、ちづるもゲーニッツも使えないじゃないか! 合計1200円もすっちまったよ。●加田幸司さん(三重県)/そりゃあ見事にだまされましたな。当時編集部にも「MVSでボス使ってるの見た!」とかいうガセネタ電話がよくかかってきてたっけなぁ。(編)

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人と人の関係について考えようではないか!

マナーの悪さにショックもうガッカリしました

3月9日。僕はSNKライブツアーにいってきました。本当に楽しくて、いつまでたっても忘れられないぐらいです。

生まれて初めて大衆の場でコスプレをしました。そしてコスプレイヤーと友達になったり、発売前のゲームが遊べたり。

そうそう東京の会場に、あの柴田亜美先生がきてたんですよ! みんな気づいてましたか? 一緒に写真も撮ってもらいました。メッチャクチャ嬉しかったです!!

でも、少しガッカリしたことがありました。ネオプリが会場にあったんですが、その近くにみんながシールを貼るための大きい画用紙のようなものが貼られていました。

その紙の下の部分に柴田先生がサインをしたんです。その後しばらくたって見てみると、そのサインはハサミで切り取られてなくなっていたのです。正直いってガッカリしました。

切り取った人はさぞ嬉しいでしょうが、柴田先生や会場にいたSNKスタッフやたくさんの人たちは一体どう思うでしょうか。決していい気分ではありませんね。こんなことは絶対にして欲しくないと思います。

★佐藤宏昭さん(神奈川県)

編:ふざけんな! って叫びたくなるよね。こういうのって。有名な先生のサインって欲しくなるのは分かるんだけど、そこは分別のある人間なら持っていってよいのか悪いのか判断つくと思うんだけどなぁ。

盗んでいった人、それは窃盗罪だよ。まわりで現場を見ていた人はいなかったのかな? もし見ている人がいたらきちんと注意するなりしようね。

ゲーセンのゲームは私物じゃない!

とある日の金曜日。仕事を終えて私は久し振りにゲームセンターへいきました。お目当てはもちろん「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」。その当時、最新作だったこともあったせいか、けっこう人だかっていたのでしばらく待つことにしました。

でも待つこと数分。私はとても後悔することになりました。その台は対戦台だったのですが、それがいつまで待っても空かないのです。

どうやらそのまわりに集まっていた人たちが全員友達同士だったらしく、その何人かがずっと交代で対戦しているのです。

対戦にもぐりこめそうなスキもなく、結局しばらく眺めるだけになってしまいました。で、プレイできたのはそれから約30分後。もう怒りを押さえるのが大変で「けんかってこういう時に起きたりするんだろうな」と思いながら待っていました。

確かに友達同士で対戦するのは楽しいと思います。でもそうやって集まってやっている人にかぎって、後ろで順番待ちをしている人がいるのに気づきません。いや、気づいているのに気づいていないフリをしているのです。

友達同士でやるなとはいいません。でもきちんと順番は守って欲しいのです。やっている本人たちと違って、待っている人は不愉快なのです。

みなさんはどう思いますか? ゲームセンターの台はみんなのものなのです。独占はやめてもらいたいです。

●PN/ピッコリー(高知県)

編:ホントよく見かけるよね。わりといろんな本で書かれているから少しは減ったんだろうけど。

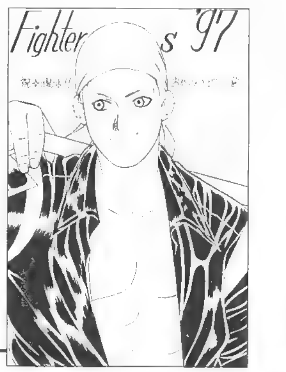
気心の知れた友人たちで対戦するのが楽しいのは確かです。でも、自分たちの他にもゲームをやりたがっている人がいることを忘れないで欲しいなあ。



●PN/さかくら弥月(大阪府)
毎日、暑いねー。…食べたくなってきた(笑)。京の服って蒸れそう…。



●海野暁さん(兵庫県)
'97の情報見て、少しは安心した? ちょっと早い暑中見舞い、ありがとうね♡ 次はテリーとかどう!?



●PN/八神(兵庫県)
裏に書いてた「ピエールないおりん」に笑わせてもらいました。次回作も期待してま~す♡



●PN/鯨乃えな(千葉県)
ルーミ可愛い~♡ チャームポイントは、やっぱり耳と手かな? ギャラファイやりたくなっちった。



●PN/砂河せん(東京都)
ギース様って、何を着ても似合うよね。ビリーも…(滅)。後ろで泣いてる2人の全身が見てみたい。



●PN/北酒場ハイセイコ(広島県)
魔王ダンテって、KOFしか知らない人には分かんないか!? でも、転生するなら少年希望(笑)!

キャラ♥レター

ブレンダさんも公認さ！ デートのあとは私と一緒に漫才しよう

ヘイ紅虎！　元気してるかい？　相変わらずおもしろいね。君って。でさ、そのおもしろさを生かして私と漫才でもやろうよ。もちろんボケは君だけどね。

まぁそれはいいとして、今度新しく買ったんだ、チャリ。君、自転車競技が得意なんでしょ？　だったら勝負しようよ、勝負！　絶対負けないからね!!

それから私、知ってるんだよ。おいしい餃子屋さん。おごってあげるからさぁ、いこうよ、一緒に。

え？　謹慎中？　そんなの関係ないよ。

え？　ブレンダさん？　平気平気！　許可とか取ってあるもん。気にすることないよ。じゃあ今度の日曜日に——。…あそっか。嫌いなんだよね、規則。ならさ、待ってるから好きな時にTELしてよ。

じゃあね。また今度!!

●PN／いしゆみ煽（福島県）

編：いいなぁ、ホンフゥと遊べたら楽しそうだなぁ♡
あっそうだ、ほんとにブレンダさんの許可とってある？

素顔の貴女に一目惚れ！ 私がお護りしてさしあげます♡

…ふぅ自分が浮気性なのは知ってたけど（死）、あなたの場合は浮気じゃないんです。月並みな言葉でいうなら「一目惚れ」というヤツです。今の私には、某アイヌの巫女さんも、某白体実業家の奥方もOUT OF　眼中！（それでも好きだけど…）。

以前、貴女は「運動が苦手で、トロイところがある」と、おっしゃっていましたね？　もしかすると、それは貴女の中でコンプレックスになっているのかも。しかし、全然気にすることじゃないですよ。無理して、自分を隠してまで他人に合わせる必要なんてないじゃないですか。

自分のペースで努力していれば、それは必ず報われますし、周りの仲間も認めてくれるはずです。ですが、もし、誰も認めてくれず、非難されるような時には、非力な私ですが、体を張ってでもお護りしてさしあげます！

最愛の女性、テンペラス様へ…。

★PN／英雄 with ジェイムズ君（徳島県）

編：素顔の貴女が好き、そんな気持ちが伝わりますね。

お子様に困るやらかわいいやら

あるゲーセンでの話です。ゲームの対戦台に乱入しようと台の反対側にまわったところ、椅子の上に5才くらいの子供が腰かけているのです。

そして、一生懸命レバーやボタンをガチャガチャとしているので、よく見てみると画面上のキャラの動きに合わせて、自分でプレイしているつもりになっていたのです。

自分が動かしている（つもりの）キャラが負けると、くやしがってジタバタとしているのです。その姿を見ていると、心が和んできます。

みなさんもこんな経験ないですか？

●PN／玲玲朋（大阪府）

編：このハガキを見せた時、間髪入れず賛同した人が1人、編集部にいた。いわく、「もう抱きしめたくなっちゃう」だそうだ。やれやれ…。



●PN／ありた琥珀（千葉県）
マナーを守って、楽しい通販。投稿の際にも気をつけてくれると、ちょっと嬉しいかも～♡



●PN／でべれけ文太（神奈川県）
イーリス様、素敵い♡　移植されて、プレイヤーも増えた神凰拳。悟空の音楽が頭から離れない…。



●PN／銀河美男（愛知県）
6月は梅雨の季節だねえ。雨にぬれた黒髪ってそそるよな…。カタツムリさん、怖いにょろ。



●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
スーパーとかのプレイランドって「何で今時こんなのが！」ってのがあるよね。最新のも入れて～！



●PN／松原孝志（兵庫県）
次回作では使用キャラにならないかなぁ。私も見分けつきませ～ん。つく人、こっそり教えて～！



●PN／坂崎拓海（滋賀県）
ジョーカー脱がせるより、秀一さん脱がした方が楽しいよな。…って、そんなゲームだったっけ!?

オープンテラス

5月号でユキの顔や服を見た瞬間、「俺が女装した！」と思った読者は最低100人はいると見た。あの髪形といい、エリの大きな服といい…。最後に一言、やるなSNK。●PN＝SYN（愛知県）／実はユキは俺の妹で、おまけにちづるの双子の姉妹で、草薙の技を盗むために京に近づき、KOF'97では、八神、草薙、八咫のすべての技を使いこなす猛者としてデビュー！　ってのはどお？　当たってたらどーしよう…。（編）

オープンテラス

京サマのパッチを逆さにすると…タコになります（笑）。●PN＝くたくた（京都府）／あの炎のマークの方ね。タコっつーか、天野喜孝さんの描く人間に見えない？ 芸術は爆発だ！（編）

替え歌、行っきまーす！

みんなお待たせ！ ついに今月から替え歌コーナーがはじまりました！ というわけで、楽しい替え歌をいっぱい送ってね♡

爆烈忍者 火月への賛美歌

『キテレツ大百科』のオープニングでgo！

この替え歌、最後の1フレーズのために考えたよーなもんなんだよなぁ…。

いざ進め爆忍　めざすは天草
抜けたら根性悪の
兄貴が迫ってくる
さあ勇気を出し
邪悪な奴倒せ
コドモや女の子も　涙こらえて（嘘）
傘小僧　芸人　おしおき巫女
エセ忍者　ゾンビ
みんな燃やせ！
しつこい兄貴も
なんとか振り切って
逃げれば　俺は自由だ
葉月はどうした？

★PN／なすのありや（福岡県）

編：む？ 出てくる敵がわりと登場順で、なかなかこっておりますな。ポイント高し！ ★を進呈しよう！ しかし「葉月はどうした？」は笑える！ 「逃げれば俺は自由だ」あたりから目的を見失ってるぞ、火月くん。

カンタンお手軽 ボブの替え歌！

ボブの替え歌を作りました（作ったってもんじゃないけど）！

かんじんの内容は、どんな歌でも『僕』という歌詞があればOK！ カンのいい人は気づいているかも知れないけど…そう！ 歌の中の『僕』という歌詞を『ボブ』に変えるだけっ！

いろんな歌で試してみてください。

●PN／ドラえもんファンR（千葉県）

編：おお！ 『僕』の歌詞を持つすべての歌が一瞬にしてボブの替え歌にっ！

シンプルでお手軽ってのがいいっスね！

お魚くわえた八神とはだしでかけてく草薙

『サザエさん』の替え歌です。1番は京と庵、2番はホンフゥと山崎のお話しです。2番は少しつらいです。

お魚くわえた八神を
追いかけて
はだしでかけてく
陽気な草薙
八神が笑ってる
三段で笑ってる
ルルルルルル
今日はおかずなし

麻薬を買おうと町まで
出かけたら
ホンフゥに見つかり
逃げてく山崎
山崎走ってる
ホンフゥはこけてる
ルルルルルル
今日も取り逃し

●PN／天井定職（愛知県）

編：好物のお魚を盗まれた京のお話しはかわいいが、山崎の「麻薬を買おうと町まで」って…。麻薬はイカンぞ、麻薬は！ ところで山崎って麻薬やってんの？ 誤解？

明るい女の子代表？ いおりんいおりん

『キャンディキャンディ』の曲で八神氏の替え歌を作ってみたら友人に好評だったので送ります。FANの方、ごめんなさい。

悪役だって　気にしないわ
暴走だってだってだって
楽しいもん
焼き肉　しゃぶしゃぶ
パクパク
人肉　ナマでも
バクバク
私は　私は　私はいおりん

愛すべきゲームたち

僕の愛してやまないゲーム。それは『KOF'95』。

世の中にはキャラクターの性能差がありすぎたり、はめ技があったりという理由で、文句をつける方が多くいます。

でも僕はそこがいいんです。京のお手軽な画面端でのA級連続技、庵の連続空中お手玉、リョウの気絶連続技…。他のゲームでは例えあるとしてもかなりのテクニックを要するこれらの技が、ゲームへたっぴの僕でもできてしまう。初めて成功した時のあの快感は今でも忘れられません。

対戦では確かに、京、庵、ルガールとかで乱入されると嫌になってしまいますが、そこはテクニックでカバー。やり込めばコイツらにも勝てる。

CPU戦でのボスキャラ、ルガールは「勝てんのかよ」と思ってしまうぐらい強くて、僕のゲーム魂を沸き立たせました。特にジェノサイドカッターのダメージには「ああ、僕殺されちゃうんだな」って思いました。

また使えるキャラクターが非常に多いのも、飽きやすい性格の僕には嬉しいところでした。いくらプレイしても次から次へと新しいキャラクターでプレイできるので、いつでも新鮮な気持ちで遊ぶことができました。

MVS版の発売日と僕の誕生日がまったく同じことにも運命を感じました。僕が生まれたこの日にゲームセンターで『KOF'95』も産声をあげたんだなって。

キャラクターは魅力いっぱいで、中でも大好きなのがユリちゃん。あの元気いっぱいな姿に僕はもうすっかり虜。「よゆうっち♡」のセリフを聴くたびに顔がにやけてしょうがありません。

家庭版が発売された時も、このゲームをプレイしたいがために、本体をロムと一緒に買ってしまいました。これ以降に購入したソフトは『KOF'96』だけですが、ちっとも後悔はしていません。だって僕のそばにはいつだって『KOF'95』があるから…。

★PN／砂の果実（茨城県）

編：ゲームに対する深い愛を感じるよ。これだけ愛されていれば、ゲームを作った開発の人も喜んでるに違いないよ。



●PN／舘川まこ（愛媛県）
サムスピの次回作では、プレイヤーキャラに…なってくれないかなぁ。チョナチョナ、ラブリーじゃや。



●PN／小松辰吉（東京都）
RBSP楽しい～！ どーでもいーけど、どうして裏ビリーってあーゆー人なんだろう!? 気になる。

MAX八稚女キマるとなんだかうれしい
そしていつか草薙を殺して嘲笑うの
ククク…ハハハ…
ハーッハッハハッハッハッ!!

彼女だってサヨナラねっ♡
いおりん　いおりん
●PN／あすやー号（北海道）



●PN／真山巧（長崎県）
ニンマスの対戦、やりた～い！　次回作、出て欲しいっスねー。ADKさん、どうですか!?



●PN／龍馬（長野県）
う～ん、いいカラダ♡　裏キャラも楽しいけど、ノーマルもカッコイイよね！。初投稿、ありがと♡



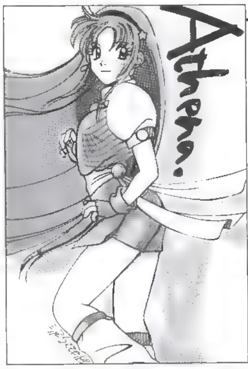
●PN／河見恵（東京都）
兄弟ゲンカも激しいねぇ。兄貴も素敵だけど、弟も可愛くって…どっちを応援すればいいんだ!?



●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）
晴れやかでヨイね♡　自分のエディットチームって、頭の中でストーリー作っちゃったりするよね!?



●PN／海老天花子（東京都）
きゃ～渋い♡　ってーか、強いよねぇ、この人。チビ双角が何げに可愛くてヨイかも～♡　うきゅ。



●PN／東如月（京都府）
このキュロットが何げに気に入ってます。ってゆーか、生足はロマンよね。デビュー、おめでとう♡

編：なんか庵って、〝赤毛の庵〟だのなんだのって、女の子あつかいされがちだなぁ。「彼女だってサヨナラ」だし、ううっ…なんかかわいいぞ。でもおもしろいからいいのだ！

ナッコー！ '96



こ、この巫女さんは羅刹ですか（笑）？　そういや、KOFの世界には動物使いがいないんだよねえ。ナコとかが混ざったら、反則になるんかな。3コマ目の顔がお気に入りっス。

●PN／ベン邪民（宮城県）

兄弟対決!!



仲よし兄弟♡　って、違うわな。オシャレが特技ってのも謎だが…。でも、何げに似合ってるような気がするのは気のせい？　山崎のとりまき希望は、ウチのデスクもうなずいてました♡

●PN／小松辰吉（東京都）

P



対戦相手によって態度を変える、アナタが好きよん♡　P様も、CD版のロード画面で笑わせてくれたし…。これにマジドロ!!!のエンペラーも混ぜたら、完璧ィ！　ああ怖いい…。

●PN／あじ・ちきん（広島県）

実話



ここだけの話。家に電話がかかってきて、受話器を取った瞬間「はい、ネオジオ…」などといってしまった人がいます。…私なんだけどね。洗脳されてるのはアナタだけじゃないわっ。

●PN／あじ・ちきん（広島県）

オープンテラス

我が家の近くのレンタルビデオ屋にはネオジオの攻略ビデオの最新版が常にあるが、置いてある場所が悪く、「若奥様蜘蛛絡み」とか「夜の乱入」とかいうビデオにまぎれてるのが悩みの種。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／なんのコーナーじゃい！　なんか借りるためにうろつくのさえ恥ずかしそうなコーナーだね。NAVYくんはオトナ♡　だからオッケイなんでしょ～か？　ポッ♡（編）

KOF'96をやろうとカセットを差し込み、スイッチを入れた途端、画面に〝悪〟の文字が細かく表れました。カセットがちょっとズレてただけで、ちゃんと差し込んだら直ったんですが、SNKさんの深層心理を見た気がして怖かったです。●PN＝Sの小部屋（青森県）／編集部でもキャラがバクって、ロバートが相手の攻撃をガードした途端に気絶したことがある。やっぱりカセットがズレてただけだったんだけどね。（編）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

ヤバイよローレンス！挑発にこだわり発見!!

なんかRB餓狼SPでローレンスが、「フ～ン♡　イッツ　ア　スイ～ト」とかいってきたんですけど…。

ま、ここまではいいんです。挑発ですから。ただ、なんか男にしかいわないんです。他のキャラ、例えば舞や秦に対する挑発は、「オーレイ！」と、いたってマジメなんです。

これってなんかひたすらアヤシイけど、そのへん目をつむれば、挑発へのSNKさんのこだわりのアツさがうかがえて、一瞬感動できます。さすがネオジオっスね！

★PN／ローレンス商会（奈良県）

編：あの〝スイ～ト挑発〟には笑ったよ！　編集部調べによると、アレはキャラ限定挑発で、テリー、アンディ、ボブ、ビリー、キムの5人にしかいわないのだ。彼は女、子供、ジジイは眼中にないのね。

ちなみに、舞とマリーには、対戦前の「ウェルカム！」すらいわず、手をひらひらさせるだけ。女の子にはとことん興味がないようです。はい。

本体がない！　移植ばかり！ネオジオはどうなるんだ？

最近ネオジオの将来が不安だ。なぜなら、ネオジオCDを買いたくても、近所の店に置いていないからだ。店員は「製造中止」といっていた。

おまけにネオジオソフトも1本もなかった。PS、SSへの移植物はたっぷりとあったのに…。さらに、ネオジオ版のサムライRPGの予約は受けつけてくれなかった…。

新作の少ないネオジオを扱ってもうまみはないということか？　RPGも延期に延期を重ねたうえ、3機種同時発売だし、とりあえずネオジオの将来がものすごく不安だ。

●PN／秋田犬（秋田県）

編：うう…。新作のラインナップが少ないのは確かに不安、っつーか苦しいダス。

ま、サムライRPGも今度こそ出るし、KOF'97も出るし、サムライ64も出るし…希望を持ってくれ～！

本体は一応製造中止ではないらしいけど…確かに見ないねぇ。サービス部にも在庫ないし。部品が足りないのかな？

やっぱり気になる非プレイヤーキャラ!!

私がネオジオと他機種を比較してみた時、1番ネオジオが勝っていると思うのが、NPC（非プレイヤーキャラ）にも力を入れていることだと思います。このことは例を挙げた方が早いので、マイランキングつきでいきましょう。

1位：ユリ（龍虎）
囚われの美少女からプレイヤーに出世した、ある意味ネオジオを象徴するNPC。桃の姫様とはわけが違う（笑）！

2位：ユキ（KOF）
京の彼女なのに、'95以降ゲーム画面では見られない。

3位：篝火（斬サム）
ご存じ破沙羅の彼女。

4位：リリィ（餓狼）
ビリーの妹。最初はビリーの女装説まで出るほど、激しいショックを与えたキャラ。

5位：マチュア&バイス（KOF'94、'95）
彼女たち見たさにKOFをやっている奴までいた始末。

6位：リムルル（真サム）
真サムのナコルル使いのほとんどが、リムルル見たさだったとか…（ウソ）。

7位：サリー&エリザベス（KOF）
お馴染みキング面のウェイトレス。'97では彼女たちとジャンが新チームを作る？

8位：リッパー&ホッパー（餓狼）
ギースの命の恩人（笑）。男性NPCでは、存在感、人気ともにNo.1かも。

9位：フレア（龍虎外伝）
ゲーセンではほとんど出てこなかったが、家庭用ではたくさん拝める美少女。ロード画面のフレアかわいすぎ♡

10位：サノウク&モナシリ（サムスピ）
なに気に斬紅郎まで皆勤賞だったナコ&リムの祖父母。

これからもすばらしいNPCを期待しています。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：とりあえずこれだ！と思ったキャラをNPCで出しておいて、人気ぶりをうかがっているのかも知れん。で、人気が出たら、めでたくプレイヤーキャラとしてデビュー、ってシステムなのかも？



●PN／神無月景子（広島県）
アレって…アレやねぇ。大丈夫、同意見の人は多いっスよ！　後ろの羽つきの彼が素敵だわン♡



●PN／はるCHAN（岡山県）
RPG、やっと出るねぇ。発売延期って、愛を試されてる気になんないかい？　耐えた人はえらい！



●PN／青名（北海道）
教官は、今年も出場なさらないのね～。寂しいのお。しかし気になる教官の階級。詳しい人教えて！



●PN／T・550（宮崎県）
非プレイキャラなのがおしまれるユキちゃん。どこで出るのか、いまだにナゾ…。続報を待て!!



●PN／さら（奈良県）
マリーってば美人！　胸と腹がロマンなのよう。コスプレの写真撮ったら、送ってねン♡



●PN／利光メグミ（長崎県）
今月の記事は、楽しみにしてた人多いよねっ。あーゆー話だと、どんなEDなのか…早くやりたい！

よろず質問&要望コーナー

突然ですが、SNKさんに質問です。

キムの設定で奥さんがいるらしいのですが、その奥さんの名前を教えて欲しいのです。どうやら、ホンフゥが紹介したようですが…。どうかよろしくお願いします！

●PN／万家金太郎(兵庫県)

キムの奥さんの名前は、〝キム・ミョンサク〟です。ちなみに2人の子供の名前は、〝キム・ドンファン(兄)〟と〝キム・ジェイフン(弟)〟です。

（SNK宣伝部）

夢工房さんに質問です。

「空手忍者翔」はどうなってしまったのでしょうか。

昨年のリレーインタビューでは画面写真も公開されていたのに…。

僕はこのジャンルのゲームが大好きなので、大変楽しみにしているのですが…。

絶対に完成して発売をして欲しいです。

●PN／ヨッキれん(秋田県)

申しわけございませんが、現在細かい部分を調整していまして、発売日等は未定の状況です。

（夢工房開発）

編集部のみなさんに、質問があります。

「サムライスピリッツ天草降臨」で、シャルロットのエンディングのスタッフロールのあと、「その頃ワン・フーは…」と、王虎の後ろ姿が一瞬でたのです。

が、その後何回プレイしても見ることができません。何か条件があるのでしょうか？ また、他のキャラクターにも何かあるのでしょうか？ 教えてください。

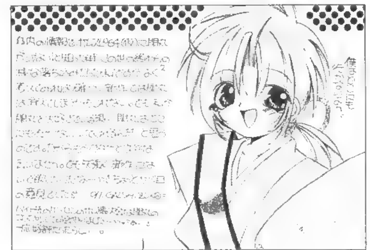
●PN／芹沢京子（広島県）

編：これに関しては、条件といったものは特になく、完全にランダムで登場します。

しかも、「王虎」、「ズィーガー」、「何も出ない」の3タイプがあります。



●高岡秀樹さん（大阪府）
宿命の対決ー　って雰囲気出てますねぇ。力強い拳がカッコイイー　兄貴、惚れたぜ。なんちて♡



●PN／ガルシズコ（千葉県）
微妙なファン心理が何とも…。RPGの京都編が出てればよかったかもね。NGCD版、買う？

良い夢？　悪い夢？



朝の光がまぶしいやねぇ。小鳥も鳴いて、ええ感じや。じゃなーくーてー、あんな『悪夢』見ちゃったら、寝起き悪そうだよなあ。個人的には『大悪党』は大好きだ。

★PN／神無月景子（広島県）

どうなる!?　'97



ぱたぱたしてる尻尾がラブリー！♡　KOFはチームバトルだからねー。1人じゃ出場できないのよん♡　といーつつ、1人でいる方もいらっしゃるようだけど…？　早くプレイしたいー

●PN／神無月景子（広島県）

THE ナイスなコンビ



うわぁ〜い、わくわくだぁ♡　まるるんの肉球が超ラブリーにゃ♡　負けると泣いちゃう麦ちゃんがかわいそうで、まるるんを勝たせてあげたいのよね…。スラッシュ、いい男じゃ。

●PN／ありた琥珀（千葉県）

大陸横断クイズ



思わず「反対」の数を数えてしまった…。可愛いカップルでほのぼのします♡　これでバカといわれちゃ、ケンスウもかわいそうじゃ。にしても、アテナ可愛い♡　頑張れよーー！

●杉本利江さん（広島県）

オープンテラス

5月号の〝SNKライブツアー〟の記事に、子安武人さんがKOF'97の新キャラを担当する、と載っていた。そこで友達とその新キャラの正体を予想してみました。①ユキの弟、②庵の小姓、③京の舎弟、④ちづるの姉。この中に正解はありますか？　●PN＝ミニ三駆（千葉県）／は〜ん♡　スルドイ読者さんっー　私の口からは何も申せませんが、スルドイ！　とだけいっておきましょう！　特に真ん中あたりが…。（編）

NF5月号のユキ声優一般公募の記事を見て、1ヵ月間ウラ声の練習をしていたが、6月号の応募要項の詳細で「女性のみ」との発表。クソッ、ハメられた。★PN＝部長アキヤマ（東京都）／わっはっは、誰かやると思った！　なんちて。5月号ではまだ「女性のみ」って分かってなかったから載せられなかったのよ、ごめんね。七色の声を持つ編集部のゆーちさんも、応募しようと意気込んでたんだけどねぇ…。いや残念ー（編）

こんな空耳

俺にチビ疑惑？ 身長が82cmに!?

『KOF'96ネオジオコレクション』で俺に身長を尋ねると「約82cmだ」といってくれます。

●PN／ふぢさきK子（北海道）

編：なぜだか聞こえます、これ（笑）。俺の本当の身長は182cmなんだけどね。でも、82cmの俺も見てみたいゾ！　ちっちゃいくせに「死ね！」とかいっていきがってるってのも可愛くていいかもね♡　だってそのくらいのサイズだったら八稚女で突っ込んできてもあんまり怖くないし♡

とりあえず空耳度は、64点ってとこかな♡

タン先生のメモリアル？

リアルバウト餓狼伝説スペシャルでおどろく物、発見！　タン・フー・ルーの箭疾歩の声が「ときめき」に聞こえる。タンは誰かにときめいているのでしょうか？

●PN／山ちゃん（佐賀県）

編：確かに聞こえる…。おじいちゃん、そのお年になっても『ときめく』お相手がいるのね…。しかし、タン先生がときめく相手って一体どんな人なんでしょうね。はっ！　もしや某恋愛シミュレーションゲームの隠れファンで、ついつい自分の技名をいう時に間違ってしまったとか…。だったら楽しいのになぁ（笑）。だおちゃめなタン先生に72点を進呈じゃ！

試合が終わったらウメッシュで乾杯！

リアルバウト餓狼伝説スペシャルの裏アンディの闇浴びせ蹴りの時の声がどうしても（力強く）「ウメッシュ！」に聞こえます。

もしかしてアンディってば、試合のあとでウメッシュ？してたりして…。

★PN／霧風美火（神奈川県）

編：やったー！　聞こえる人がいた♡　担当もはじめて聞いた時から、「ウメッシュって聞こえるって！」いいまくってたのに、みんなには「絶対聞こえない！」っていわれ続けてたから、同じ耳を持っている人がいてスゲーうれしいっす！　聞こえるよね、絶対に！　というわけで、ずばり空耳の点数は75点を進呈しちゃうぞ！

空耳Q&A

ホンフゥのファイナルダウンのボイスが、何度聞いても「ジュリオカーッ！」にしか聞こえない。CDで聞いてもゲームやってても…。ジュリオカって何だろう、彼女の名前？　本当は何ていってるのか分かりません！　教えて下さい…。

●PN／焦点連パコン（熊本県）

編：ホンフゥの恋人の名前はジュリオカじゃなくてブレンダっていうんだよ♡　で、実際、何ていっているのかSNKに聞いてみたところ、正解は「強かー!!」でした。

というわけでこの空耳Q&Aでは、空耳しちゃって何ていってるのか分からない…。でも、何ていってるのか知りたいというキャラボイスを解明していくぞ！



●PN／あじ・ちきん（広島県）
この衣装はヤバいぞ！　喜んじゃう～♡　リリィちゃんのファン多いんだから、出してくれよぉ！



●PN／藤風とうや（大阪府）
III、楽しんでるかーい？　デスやストレングス（娘）もいーけど、エンペラーも使ってねン（滅）♡



●PN／平次（栃木県）
ストーリーも公表されたし、あとはプレイして確かめるだけね！　って、夏かぁ。待ちどおしいっ！



●PN／水野将（岡山県）
真蔵くん、どーなるんだろうね。元に戻れる日はくるのか!?　でも天草人気もスゴイんだよな…複雑。

怪談

ケケケケ…

祖母の亡くなった晩 私がした怖い体験…

あれは私が高校1年生の時。祖母が倒れたという連絡があり、両親と兄は田舎にいってしまいました。そして試験中だった私は、ひとり家に残ることになったのです。

その晩のこと。深夜、寝苦しさに目を覚ますと、体の自由が効きません。やがて、誰もいないはずの階下を歩きまわる足音が聞こえてきました。

その足音はゆっくりと、私の部屋のある2階に向かって階段を上がってくるのです。

私は怖くなって、わずかに自由の効く目を閉じました。

足音は私の部屋の前で立ち止まり、静かに部屋のドアが開きました。そしてゆっくりと部屋に入ってくると、私のベッドのすぐ脇を、いったりきたりしているのです。

私は怖くてたまりませんでしたが、何もできません。必死に目を閉じ、これは夢だと自分にいい聞かせていました。

どのくらいの時間が経ったでしょう。やがてその足音は私の部屋から出て、階段を降りてゆき、その後まったく聞こえなくなりました。

私はそのまま、朝までの長い間を気が狂いそうなほどの恐怖と闘ってすごしました…。

翌朝、母から電話があって昨晩、祖母が亡くなったことを知りました。

私は今でも、あれは決して夢ではなく、祖母が私に会いにきたのだと信じています。

ただ今は、あの時祖母にちゃんと挨拶すればよかったなぁ、と思っています。

☆PN／伊集院ケン（愛知県）

編：うひょー！　初回からコワイ手紙がきてしまいました。おばあちゃんも、くるならくるで一言いってくれ、っての！　怖いじゃないのよねぇ。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込方講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

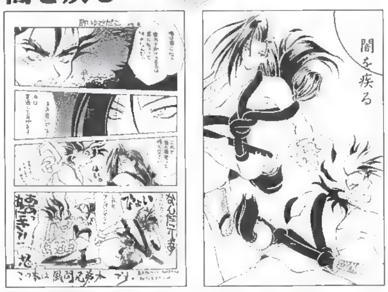
　しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ５cm×ヨコ７cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

　あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約１ヵ月ぐらいで手元に届きます。

闇を疾る



●風間兄弟の本。仲がいいんだか悪いんだか分からない２人のギャグが中心！／Ｂ５／オフ／32P／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒171　東京都豊島区長崎６－26－８－202　河本恵美（発行：めにうぶっくKK）

幸せは罪の匂い



●庵×京本で、２人しか出てきません（笑）。ちょっと大人のお姉様向けです♡／Ｂ５／オフ／36P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒971　福島県いわき市小名浜下明神町33－２　馬上方F係（発行：CARESS）

ヌードな夜



●怒チームが中心のKOF'96本。クラークがちょっとかわいそうな役まわりかも？／Ｂ５／オフ／36P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒486　愛知県春日井市中野町１－３－12　山田矩子（発行：へたっぴ同盟）

また、来週!!



●京が中心のKOF本。庵も出張ってますが、彼女ユキとの話がいいカンジです♡／Ｂ５／オフ／40P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒920　石川県金沢市桶波３－５－12－201　山辺奈央子（発行：えびイカ満月）

KOF'96エキシビジョンマッチ！



●KOF'96のギャグ本。京と八神チームが中心のギャグがとにかく激しい！／Ｂ５／オフ／24P／350円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒166　東京都杉並区梅里１－７－14－202　浅野方　浅丘さき（発行：おまる薬局）

王様ゲーム



●庵のBD本。その名の通り庵の誕生日を巡っての話が中心！　全編ギャグです！／Ｂ５／オフ／20P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒502　岐阜県岐阜市早田東町３－51　303号　島谷詩子（発行：春夏冬中）

どうだい



●龍虎チームというかロバート中心の本。外伝とKOFネタが中心！／Ｂ５／オフ／28P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒173　東京都板橋区加賀２－６－１－111北園女子学生会館　佐藤美紀（発行：化石文明）

カッファン伝説



●KOFでテリーとチームが組みたいというキムが中心の本！／Ｂ５／オフ／28P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒004　北海道札幌市厚別区大谷地東５－９－15－コーポ高田A101　牧野さちこ（発行：NGL）

不思議な街のギース様



●ギース様本。記憶喪失のギース様がすげーイカス！／Ｂ５／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒721　広島県福山市東陽台１-18-26　城戸方〈あじ・ちきんシステム〉係（発行：あじ・ちきんシステム）

オープンテラス

もしかしてNFってSNKに嫌われてるんじゃないの？　だって、専門誌なのに情報は他誌より遅いし、メーカーへの質問のSNKの回答もなんだかそっけないし…。だとしたらNFってなんかかわいそうだよね。
●PN＝校長（兵庫県）
／そうなのよ、実はなんか嫌われてるみたいでなかなか情報もらえなくて…。かわいそうなんです。なんちて、なんちて…。（編）

オープンテラス

この前、朝の8時にNFさんに質問の電話をしたんですが、なんか電話に出たお兄さんが非常に不機嫌だったうえ、苦しそうだったんです。なにがあったんですか？ それでも親切に質問に答えてくださってありがとうございました♡ ●PN=うり（北海道）／それは紛れもなく明け方まで仕事して、今まさに寝ようとしていたPさんでしょう。時期によっては朝に死人が出るんだよね。NF編集者の活動時間は昼からなのよ♡（編）

文集&募集コーナー

●侍魂好きで、天草か風間兄弟の好きな方や、ペーパー交換・配布してくれる方、ぜひお手紙ください。80円切手同封なら返事確実（なくてもOKです）!! 21歳・女。
〒242 大和市福田2-65-101 中里様方「N」係

●緋雨閑丸アンケート回答者募集♡ 閑丸ONLY本を作るべく、みなさまの協力をお願い致します。詳しくは80円切手+あて名シール同封の上、ご連絡くださいませ。
〒942-02 上越市大字小泉892 内山明子

●侍魂、餓狼、KOFなどに詳しい方。ネオジオ初心者でネオジオフリークも先日初めて知り、まだ侍魂しかしたことのない私に、ストーリーなどを教えてください。14歳・女。
〒824 福岡県行橋市大橋1294-9 前平歩

●SNKの格ゲーが大好きな方、お友達になりませんか？ 県内で近くの方だったら、対戦したり、遊んだりしましょう。中部地方の方希望。年齢性別不問。切手不要。19歳・男。
〒406 山梨県東八代郡御坂町尾山326-1 志村健作

●格ゲー（KOF）が好きな方、パズル系（マジドロ、エクスチェンジャーなど）、スプライツをPLAYする方を大募集。近県、近くの方は対戦しましょう。切手は不要。お願いします。14歳・女。
〒672 兵庫県姫路市飾磨区高町173 米村浩子

●SNKの格ゲーが好きで、とくに侍魂が大好きな人。私と文通してください。私は牙神幻十郎が大好き♡ あと、近くの人はネオプリをとりにいったり、ゲーセンにいこう！ 12歳・女。
〒731-02 広島市安佐北区三入東1丁目37-24 山本美沙子

●KOFやサムスピなどのSNKの格ゲーが大好き!! という方、一緒にゲーセンやイベントにいったりして遊びましょう!! 年齢性別は問いません。返事は必ず書きますので、気軽にお手紙ください。18歳・男。
〒567 大阪府茨木市西河原2-10-15ライブハイツ西河原207号室 田中一徳

●ペーパー配布者様か交換者様募集中。ゲーム（特にKOF）中心よろずサークルです。交換者の場合は、いきなり送りつけてくださって結構です。
〒678 兵庫県相生市那波東本町3-9(1-3) 安田純恵

●KOF、侍魂、餓狼シリーズ大好きな方で、庵、天草、破沙羅などのダークネスなキャラ大好き♡ という方、文通しましょう。あとゲーニッツ様のFANの方も。年齢性別不問。22歳・女。
〒412 静岡県御殿場市古沢67-2 金田奈々子

●KOF、サムスピ、餓狼などの格ゲーが好きな方、文通&イラ交してください。年齢性別不問。遠くの方でもかまいません。21歳・男。
〒818 福岡県筑紫野市塔原430-10第三城戸ビル602号 中野一樹

●コスプレサークル会員募集！ ノージャンルコスプレサークル『SILVER FOX』では、初心者の方も、そうでない方も大歓迎!! コスプレについてみんなで語りましょう。入会希望の方は、80円切手をはった返信用封筒同封で連絡ください。
〒949-85 新潟県十日町市新宮甲692 村山美穂

●格闘ゲーム、特にサムスピシリーズの右京が好きな方！ ゲームが弱い私ですが、文通して下さい。初回のみ80円切手を同封で。年齢性別不問。15歳・女。
〒959-12 新潟県燕市水道町2-13-30 本間智子

●KOF、侍魂など、SNKの格ゲーが好きな方、ゲーセン&イベントにいきましょう。男女年齢問いません。たくさんの手紙待ってるでー。28歳・男。
〒663 兵庫県西宮市小松町2の5の10の303 坂田好彦

●マジドロ2が好きで、特にジャスティスが好きな方（他のキャラでもOK）。お友達になってくれると嬉しいです。近くの方は、一緒にゲーセンにいきましょう。年齢性別不問。文通もOKなので、初回のみ80円切手同封で。11歳・女。
〒458 愛知県名古屋市緑区鳴海町上ノ山62-5第二向陽ハイツ201号室 近藤絵理

●ロバート・ガルシア中心FC（らしい）では、会員様を大募集。2ヵ月に1回、ロバートへの愛をぶつけあう会報を出したいと思っています。興味を持った方は、80円切手同封で。案内書送ります。
〒376 群馬県桐生市三吉町2-7-21 長浜ヒロコ

●格ゲー（特にKOF）が好きで、名古屋市内に住んでいる方、お友達になってください。ゲーセンやイベントへ一緒にいきましょう。なるべく年齢の近い方。文通者様も募集しています。18歳・女。
〒461 愛知県名古屋市東区徳川1-512-815 勝村笑

●練習相手大募集！ 最近対戦台が多く、練習ができない方、これから格ゲーに挑戦したい方、一緒に練習しませんか？ 年齢性別不問。初回のみ切手同封で。24歳・男。
〒121 東京都足立区六町3-9-14 宇都木伸一

●破沙羅♡篝火が大好きな方。ぜひ私と文通してください！ 他のキャラも好きだけど、この2人には及ばないという人、お願いします！ 高2以上ならどなたでも。16歳・女。
〒935 富山県氷見市園352 桶悦子

●SNK中心サークルを作りたいと思います。SNKを好きな方がたくさん集まって、楽しくできるサークルを目指したいです。興味ある方は、案内書を送りますので、80円切手同封で連絡ください。
〒674 兵庫県明石市魚住町西岡1994-2 細田理恵

●格ゲーやRPGが好きな方。また、格ゲーを教えて欲しいという初心者の方、連絡ください。一緒にゲーセンにいったり、対戦したりしましょう。なるべく年が近くで県内、または市内の方がいいです。18歳・男
〒311-41 茨城県水戸市加倉井町1258 山田大介

●KOF、サムスピ、マジドロ、ペルソナが好きで、特に庵が大好きな方、文通して下さい。あと、同人もやっているので、ペーパー配布者様も大募集。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封で。16歳・女。
〒030-01 青森県青森市野尻字野田7 野沢千春

●餓狼、侍魂が大好きな方、一緒に文通、対戦しましょう。初心者大歓迎！ やりかた教えます。イベントに一緒にいってくれる方も募集中です。年齢性別は不問。22歳・男。
〒187 東京都小平市上水新町3-9-1 林知明

●KOF'96京さま中心無料配本を作製するに当たって、ゲスト様として参加してくださる方を募集します。あとアンケートもおこないますので、そちらの回答者様も募集します。くわしいことは80円切手同封で。
〒969-65 福島県河沼郡会津坂下町大字勝大字村北410-2 山内みさき

●お友達と会員様募集。俺と京の本と会報を発行。庵と京が好きな方、文通とイラ交しましょう。ゲーセンも一緒にいきたいですね。サムスピでは破沙羅が大好きです。20歳・女。
〒053 北海道苫小牧市若草町1丁目5-8 庄野琴江

●KOF、餓狼が大好きで、京チーム、ビリー、ギース、テリーが好きな人、俺と文通してくれ。近県の方、一緒にゲーセンにいこうぜ！ 14歳・男。
〒038-12 青森県南津軽郡常盤村水木水元71 増田康夫









売買&交換コーナー

●買い／ネオジオのコントローラーをなるべく安く。あと、「RB餓狼伝説」のロムを8千円程度で。往復ハガキに価格明記の上連絡乞う。
〒951　新潟県新潟市室町1丁目33　鍋谷聡

●売り／ネオジオCD（箱説付）、「KOF'96ネオジオコレクション」（未使用の新品）、「サムスピ斬紅郎」、「ネオジオCDスペシャル」、「KOF'94」（以上すべて箱説付CD版）を送料込み1万7千円で。
〒577　東大阪市御厨栄町1－3－13－511号　坂本命子

●買い／ナコルルとリムルルに関する同人グッズ、同人誌など。どんなものでも構いません。連絡ください。
〒328　栃木県栃木市薗部町4－8－7　須黒澄人

●売り／ROM版「RB餓狼伝説SP」（超美品）を1万6千円～2万円位で。送料そちら持ち。往復はがきで連絡ください。
〒780　高知県高知市南久万1－67　門田英忠

●交換／僕の「天外魔境真伝」（CD版箱説付）と、あなたの「将棋の達人」（CD版箱説付）を。まずご連絡ください。
〒514　三重県津市片田新町12－5　田中孝徳

●買い／ネオジオ本体付属のコントローラーか、コントローラープロを安価で。希望価格と支払い方法を明記の上、往復ハガキで連絡ください。
〒577　大阪府東大阪市菱屋西6丁目3　1－1－1－3　坂本朗

●売り／ネオジオCD本体（トップローディング、コントローラー1個、箱なし、説明書あり）を1万円～1万5千円くらいで。ほか、サムスピ、真サムのカードダス（全部そろってます）をセットでもバラでも可。いずれも高価優先。送料そちら持ち。
〒848　佐賀県伊万里市瀬戸町中通1046　原口智行

●買い／ネオジオ本体とソフト（ロム版箱説付）を、できるだけ安価で。美品希望。リストと希望価格、支払い方法を明記の上、80円切手同封でご連絡ください。
〒259－12　神奈川県平塚市南金目1－1－04－2　黒部研一郎

●売り／KOF'94、'95関係の本やグッズなど。リストを送るので、80円切手貼付の返信用封筒同封にてお問い合わせください。
〒731－01　広島県広島市安佐南区西原4丁目8－28　竹谷方Private Room

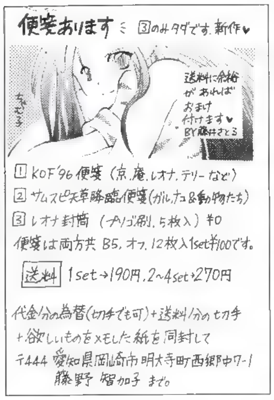
●買い／CD版「ニンジャマスターズ」と「マジカルドロップ2」を。美品希望。希望価格を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。安価希望。どちらか1つでも可。
〒444－02　愛知県岡崎市合歓木町字池田46の2　磯村慎一

●売り／タカラのUFOキャッチャーぬいぐるみ、餓狼伝説パート1の全7種（テリー、アンディ、舞、ジョー、ダック、ビリー、チン）を売ります。希望価格を明記の上、往復はがきにて連絡下さい。高価優先。
〒115　東京都北区浮間3－14－6　藤巻博

●買い／ネオジオ本体とソフト（ロム版）を買います。希望価格を明記のうえ連絡乞う。送料こちら持ち。
〒412　静岡県御殿場市東山362　鈴木和実

●売り／ネオジオCD（限定版箱説付）とコントローラー1個を1万～1万5千円で。希望価格を明記の上、往復はがきで連絡ください。
〒004　北海道札幌市厚別区もみじ台東3丁目E21－502　原賢吏

●買い／ネオジオロム版のACアダプターを。希望価格を明記して連絡ください。
〒500　岐阜県岐阜市西川手4－24　河田貴文





投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！新コーナーも要チェック!!

【Welcome To PaoPao Cafe！〈パオパオカフェへようこそー〉】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人の在り方についてともに語りあいましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌を書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜー！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ。採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！　というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！　採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！　文字数は13字×40行程度。採用者には賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！　いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！
裏面には住所、氏名（PNも）、を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOKよ！　傑作に賞品進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写ってる人全員のPNを必ず書いてね。〝天晴賞〟には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡
送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！　〝誘惑賞〟には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を、半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細は92Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！　採用者には賞品を進呈。詳しくは98Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！　詳細は91P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！　カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

片桐さんの6月号「期待度ベスト5」のコメント見ましたー　KOF'97「火器元気チーム」ってなんなんですか？　京サマとビリーと舞が出るんですよね？　「クリアすると何かいいことがある」って書いてあったけど、何があるんですか？　もしかして隠しチームとか？　教えて片桐さんっ！　●PN＝B面（東京都）／…あっ、片桐さんが逃げた。ということで真相は不明。ごめんね。今回はスルドイ投稿が多いのう。（編）

新作ソフト発売予定リスト（5月21日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
パルスター2（仮称）	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
パルスター2（仮称）	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO・GEOCD／CDZ						
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
パルスター2（仮称）	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆セガサターン						
マジカルドロップIII～とれたて増刊号～	データイースト	パズル	—	6月20日発売予定	5,800円	100%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	—	6月20日発売予定	5,800円／7,800円	80%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ファイターズヒストリーダイナマイト	セガ	格闘アクション	—	7月4日発売予定	5,800円／7,800円	無回答
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	—	7月4日発売予定	5,800円	無回答
超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	格闘アクション	—	7月18日発売予定	5,800円	95%
メタルスラッグ	SNK	アクション	—	8月7日発売予定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報も元に編集部で作成したものです。※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。
※価格が２つあるものの２つ目の価格は"お買い得セット"の値段です。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

今年もまた奴らに会える!! KOFの熱い興奮がよみがえる。少々気が早いような気がしますが、1年に一度の夢の競演が開かれるとあらば、SNKファンなら誰でも待ち遠しくなってくるはず!!

しかも今年のKOFで大変革をおこなうとSNKさんが断言してますしね。京、庵の決着は？ キムチームは解散？ 中国チームは師匠の後を誰が継ぐのか？ マチュア&バイスの復讐は？ あの悪の三人衆はどうなるのか？ 新たな庵ボス説の真偽は？ 京の新オロチ四天王登場!? 京の新衣装は？ などなど興味は尽きません。

PN／拒むなら生きてゆけない（福岡県）

キムチームは解散していません。マチュア&バイスは今のところ出ないみたいです。京の悪の三人衆もでません。京の衣装は相変わらずです（笑）。といったところが、今現在分かっている点ですけど、他にも色々ありそうです。（片桐）

私の期待の新作は『ネオ・ボンバーマン』です。ここ一年位の発売状況を見ていていつも思うのですが、すごい片寄っているじゃないですか。SNKさんのソフトに期待を寄せるのは分かりますが、他の会社が作る格ゲーでないソフトをもっと出してもいいのではないでしょうか！

PN／怒れる群集（大阪府）

本当に出させてもらえないですね。クオリティのよさを重視するのもいいですけど、そろそろファンの方は限界ですよSNKさん。（片桐）

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	567P
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	123P
3	QP	82P
4	ネオ・ボンバーマン	41P
5	パルスター2（仮称）	22P

こんなゲームあったらいいな

今、超絶"あったらイイ!"と思ってるゲームがあります。そう、それは『格ゲー作成ソフト』。「俺はこんなキャラがいたらいいな」とか、「僕はこんなシステムを考えたっス！」とか、「私、こんなストーリーでやってみたい」って人、全国に結構いるハズ。

まるで某RPG作成ソフトのようだけど、どこの会社もやってない。ならばSNKさんがお先に出してしまえばいいのだ!!

でもやっぱり問題が山積み…。まずは声、キャラボイスです。「わたしぃあのキャラの声ぇ好きだしぃ」て人は全世界に一杯いると思うしね。次にシステム。結局、今までの格ゲーの集大成みたいなソフトになってしまう気がする。他にも内容量や保存できるメモリーなど、いくつもある。

う～ん、やはり改良の余地がたくさんあり過ぎる気が…。でも一番の問題は面倒だってことかな!?

PN／帝王拳を見につけし男（愛知県）

誰もが一瞬考えるこのネタ。当然のことながら現実化するのはかなりムズイ。作ったキャラなどのデータをメモリーしておく容量たるや、半端なものではないでしょう。それに作るとなると、1年以上は楽勝でかかりそうだし…。

というわけで、丸々初めから作るのでなく、既存のゲームを改造できるのはどうでしょう。結構イケテル気がするんだけどね。（片桐）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株)芸文社
ネオジオフリーク編集部
7月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）	年齢　　歳 性別　男・女
住所 〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク7月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は140Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

初夏の風が吹き出して気分はすっかり夏！と思いきや、アッという間に梅雨の気配…。
そんなジメジメ気分に負けないように、今月から天晴は気分一心、新装開店でぇい！

草薙 京



★PN／寿れん太（滋賀県）
最近、女京様少ないんだよね…、トホホ。楽しみにしてる人、多いのになぁ。でも、今月は手堅くゲット♡ 雰囲気出ててカッコいい！ キャ♡ ってことで天晴賞進呈♡

チョイ・ボンゲ



●佐藤寛之さん（新潟県）
チョイコス一筋で2年半とは、これまた天晴なお方ですね♡ チョイやってないと自分じゃないとまでおっしゃる、そんな貴方が素敵♡ '97でもチョイのコスプレ頑張ってね♡

橘 右京



●PN／丸橋しょう子（神奈川県）
麗しい右京様ですね♡ 手にはちゃんとリンゴまでお持ちになって…。あとで刀で剝いて下さいませね♡ できればうさぎさんがいいなぁ♡

綱手



●PN／いりなみ葵（神奈川県）
わ〜い♡ 綱手ちゃんだ！ 天外魔境真伝のコスプレは珍しいので手堅くゲット♡ 個人的には八雲あたりを募集したいわ♡

キム・カッファン



●PN／白＝樹うける＆赤＝浅野沙興利＆黒＝片桐陽（宮城県）
あらまあ、いろんなキム様がいらっしゃいますね♡ でも、やっぱしノーマル色の正義の戦士のキムがいいなって思うんだよね、個人的に♡

ナコルル



●PN／星野あすな（長野県）
生足じゃ！ じゃなくて…。その衣装は初代サムスピのものかな？ やっぱしこの衣装がいいっスよね♡ 足が出てて…。ってもうやめねー、俺。

私、凝ってます♥

今月から新装開店ってことでコーナーもおニューに♡ タイトル通りとにかく凝ったコスプレ写真をゲットして紹介しちゃう、というのがこのコーナーの基本コンセプトです♡

というわけですが、まだ募集してないので今回は参考までに現在きている物から紹介してみましょう♡

ナイスな作品を送ってくれたのは、埼玉県にお住まいのPN／END終さん（覇王丸）と吉原たかをさん（幻十郎）のお2人！ 桜舞い散る中の真剣勝負！ 本当にゲームの1シーンみたい♡ いやぁ〜、季節限定ロケーションお見事です！

といった具合に、次号から凝りに凝りまくったコスプレ写真を募集しちゃうぞ！

今回のようなロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真と、「ここが凝ってるゾ！」という熱いアピール文をそえて『私、凝ってます♡』の係まで！

熱いおたより待ってるぜ！



カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑



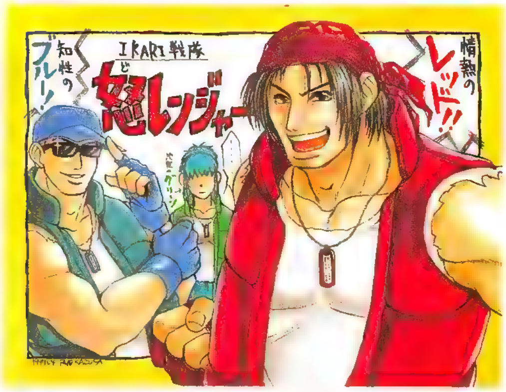
●PN／ガルシズコ(千葉県)
閑丸超ラヴリー！　こんなお子様いたら持ってかえっちゃいたい♡　でも、それより後ろの傘くんと宝剣くんもなかなか捨て難いものが…、うむむ。



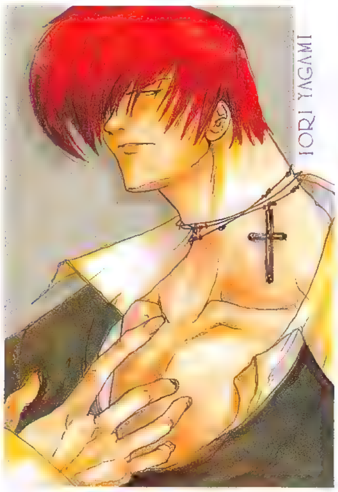
●PN／椿閑丸（北海道）
実はみんな不幸だったりするんだよね。マジドロのエンディングって…。願いをかなえるためにものに頼っちゃいけないのかな、やっぱり。



●PN／さかくら弥月(大阪府)
風に髪を揺らしているアテナが、初夏って感じでいいなぁ♡　特に半袖から伸びた腕が…。おおっと遠い世界に旅立っちまいそうだぜ（笑）。



●PN／上総亮(大阪府)
ワ〜イ♡　怒レンジャーだ！　うれしいな♡　きっとハイデルンが司令官で基地とかにいるんだよね…って、今とかわんないかもしれない（笑）。



●PN／小沢リラン(大阪府)
イヤ〜ン、いおりん素敵♡　そのたくましい胸板に、いつか顔をうずめてみた〜い♡　って夢見る乙女が世間にどれだけいるんだろうなぁ…。



●PN／あじ・ちきん(広島県)
おや、ギース様。能楽をおやりになるんですか？　こおもてと般若、どちらが貴方の本当のお姿なんでしょうね…。



●PN／さら(奈良県)
大自然にお祈りしているのかしら？　ナコルルのことだからきっとみんなのためにお祈りしてるんだろうね。その願い、届くといいね！



●PN／龍馬(長野県)
最強よりもムテキ！　そんな言葉がお兄ちゃんには似合うよね♡　今年もあの元気なかけ声がそろそろ聞けるのね！　楽しみだっチ♡



●PN／高槻竜(神奈川県)
そっか…、テリーって実は長髪なんだよね。いつもくくってるからあんまりそんな気がしなかったよ。って俺だけか？

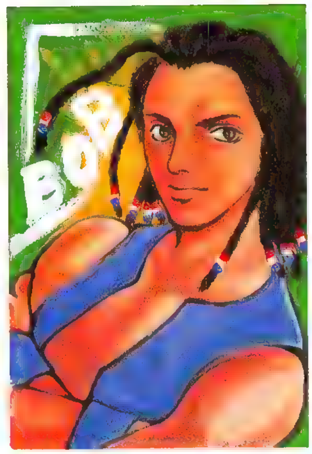
今月の誘惑賞



★PN／西ユキイ（大阪府）
私にとって夢のエディットチーム。なんで夢かというと'95では紅丸、'96じゃ京ちゃんが使いこなせなかったから（笑）。もっと精神せねばのう。



●PN／井上麿（神奈川県）
天草っていうか天草のもとの体は真蔵で、その父は半蔵、母は楓…。確かに親の顔がいいと子供もいいよね♡



●PN／スタ公（東京都）
なんかボブってイラスト少ないんだよね…。やっぱし、あの髪形って描くの難しいのかな？でもあれ維持する方も大変そうだよね。



●PN／さいが氷子（北海道）
あ〜あ、八神のチームメイト盗っちゃっていけないんだ。まあ、青京様だからいいとしよう。マチュア&バイスも2Pだしね。



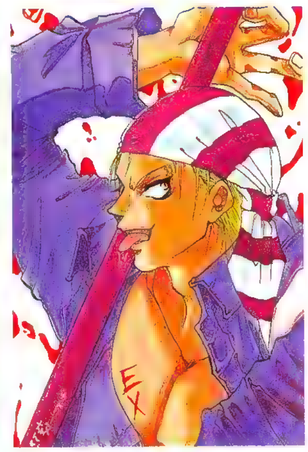
●PN／針田待子（大阪府）
相変わらず人気高いです、風間兄弟！ でもなんか単独でいるより2人そろってこそ、いい味が出るような気がするのは気のせいなのかしらねぇ？



●PN／タカハシチュン（大阪府）
おっ！ 渋い感じのわくわくだ。しかもアリーナが色っぽい！ 特におしりの膨らみ具合がいい感じだぞ、ククク…。



●PN／鯨乃えな（千葉県）
本日のメインディッシュでございます♡ 今年も拳崇肉マン食べてんのかな？ どんなリアクションするのか密かに楽しみだったりして…。



●PN／亜熱夏央（埼玉県）
かな〜りイッちゃってます。でも、あの壊れ具合がたまんないって人、結構いるよね♡ 棒のカトリーヌちゃんがうらやましいのう…。



●PN／水野将（岡山県）
ニンマス続編出ないかな？ ぼちぼち1年経つし！ そしたら信長様も出るかもしれない♡ とりあえずADKに向かって祈るしか！



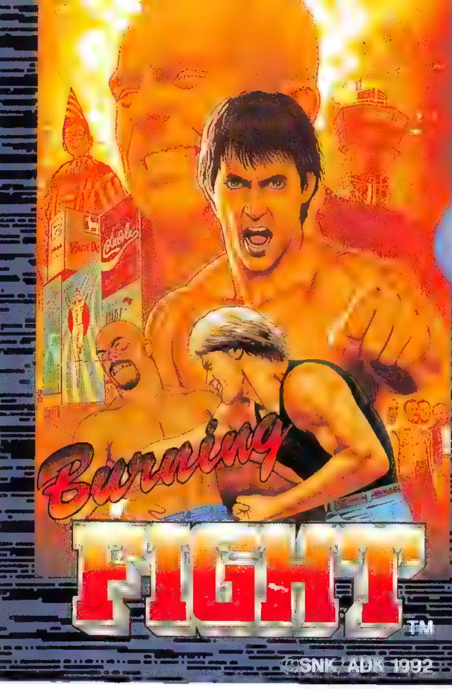
●PN／細野文造（大阪府）
京と紅丸ってライバルなんだよね。やっぱし、たまには手合わせとかするのかな？ でも倒れてるってことは京ちゃん負けちゃったの？



●PN／藤井さとる（愛知県）
ジャスティス可愛いよね♡ でもよく見てみると実は色っぽい衣装だったりするんだよね。足とか腕とかおなかとか♡ ムフフ♡



●PN／中真樹1（福岡県）
ホエホエさん…、1羽欲しいです。だって、あんなペットいたら幸せだろうなって思うんだよね。さわったらフカフカしてそうだし♡



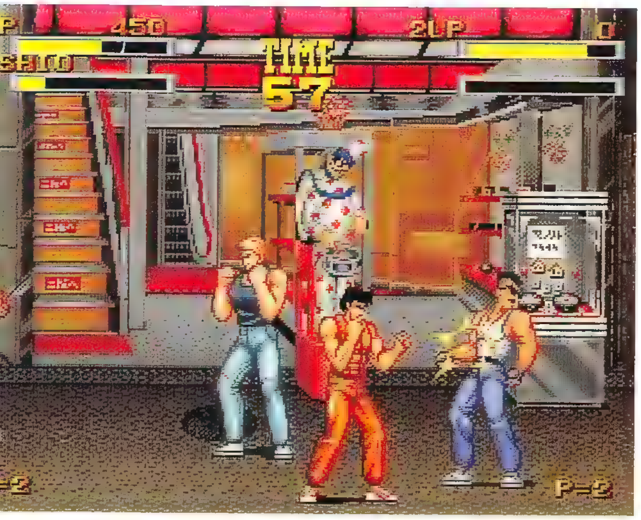
あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♡

バーニングファイト

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
今回は悪のシンジケートを相手に刑事たちが立ち向かうアクションゲーム『バーニングファイト』だ。2人同時プレイもできるぞ！

SNK／アクション／54M
カセット版：1991年8月9日発売
19,800円
CD版：1994年9月9日発売
4,800円



2人同時プレイでも出現する敵の数は変わらない

2人同時プレイがアツイ!! 横スクロールのアクションだ！

この『バーニングファイト』は、刑事たちが日米の悪の組織を相手に大暴れするアクションゲームだ。
全部で5ステージの構成になっており、基本的に横スクロールで進んでいく。
面の途中にはさまざまなアイテムが落ちており、それで体力の回復などができるぞ。
キャラクターは3人の中から選択することができ、それぞれが使う技は違う。バランスのとれたタイプ、スピードで戦うタイプ、パワーでゴリ押しするタイプと特徴があるので、自分に合ったキャラクターを選んでいこう。
2人同時プレイもできるので、友人と遊ぶ時に最適だぞ。

基本操作

どのゲームでも基本となるのは操作方法。結構単純なので、すぐに覚えられるだろう。

●レバー…キャラクターの移動
●Aボタン…近距離戦用のパンチ攻撃・アイテムを拾う・また連打すると技が変化していき、連続攻撃を繰り出す
●Bボタン…ジャンプ。ジャンプ中にAかCボタンでジャンプ攻撃が出せる
●Cボタン…遠距離戦用のキック攻撃・アイテムを拾う
●AB同時押し…必殺技

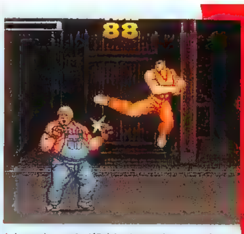
ビリー・キング


ビリーの必殺技ハイパータックル。走りながらの体当たり。少し離れた敵にも攻撃できる

攻撃一覧

Aボタン	パンチ→裏パンチ→脳天チョップ→水平チョップ→頭突き→エルボー
Cボタン	正面蹴り
A+B	ハイパータックル

リュウ・サエバ


リュウの必殺技扇風脚。回転しながら蹴りを出すので、前後の敵に攻撃できる

攻撃一覧

Aボタン	正拳突き→裏正拳突き→表正拳突き→上段蹴り→中段蹴り→裏裏拳突き
Cボタン	回し蹴り、垂直ジャンプ蹴り
A+B	扇風脚

デューク・エドワーズ


デュークの必殺技サブマリンスクリュー。前方に踏み込みながらアッパーを出す

攻撃一覧

Aボタン	ストレート→裏ストレート→フック→裏フック→裏アッパー→ボディーブロー
Cボタン	中段蹴り、延髄蹴り
A+B	サブマリンスクリュー

キャラクター紹介

プレイヤーとして活躍するキャラクターは3人。スピードに優れた「デューク・エドワーズ」、バランスのとれた「リュウ・サエバ」、パワーで勝る「ビリー・キング」。
必殺技の攻撃の仕方はキャラによって違うが、完全に全身無敵になって攻撃するという点は共通なので、敵に囲まれて抜け出せないような状態になった時に使うと効果的。
なお、2人同時プレイで同じキャラクターは選ぶことができない。

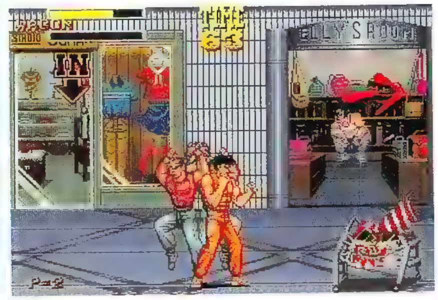


選択できる3人。同キャラプレイはできない

ステージ紹介

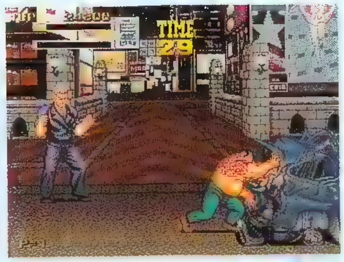
ステージは全部で５つ。それぞれのステージには、最後にステージボスが待ち受けている。

また、ステージの途中にはゴミ箱や自動販売機、電話ボックスなどの障害物があり、これらを攻撃して壊すと中からアイテムが出現することがある。それら障害物の中にはドラム缶やワゴンなど、蹴飛ばして敵を攻撃することができるものもある。



ワゴンなどで相手をひき殺すことも可能。上手に利用しよう

1



エリアボスの"平家ゆうじろう"。登場シーンがなかなかユニークなのだ

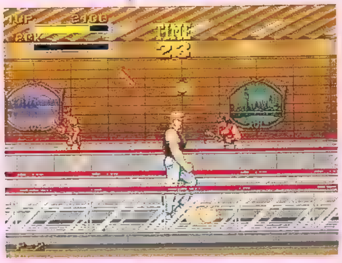
繁華街を舞台に闘うステージ。最初のステージだけあって、障害物を壊すと中から回復アイテムが出現することが多く、比較的簡単な面。

ステージボスは"平家ゆうじろう"。転がりながら攻撃してくるぞ。

2

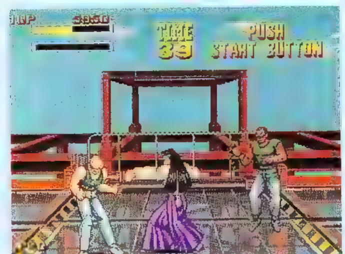
前半はアーケード街から駅構内までのステージ。中ボスとして"平家あずさ"が出てくる。ドスを構えて突進しながら攻撃してくるぞ。

後半は電車上での戦いになる。ステージボスは"マーシャル"。強力なパンチを出してくるので注意。



強制スクロールする動く歩道。画面奥からダイナマイトを投げつけられる

3



"二刀リュウジ"はその名の通り二刀流の攻撃方法をしてくる。ダメージもスゴイ!!

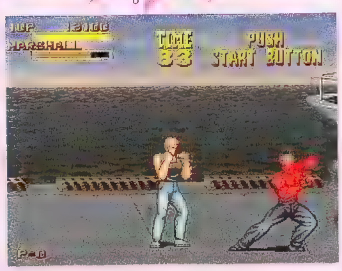
前半は商店街で、後半は建築中のビルの中に入りこんで戦う。後半は階段を使って縦方向にスクロールしながら屋上を目指すことになる。

ステージボスは"二刀リュウジ"。両手に持った日本刀で攻撃してくる。

4

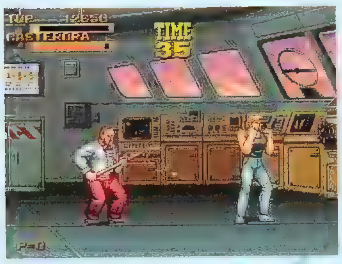
港が舞台のステージで、前半は倉庫の中を進んでいくことになる。ボーナスステージはあるものの得点アイテムのみで体力回復アイテムはない。

後半は船着き場で戦う。ステージボスはステージ2と同じく"マーシャル"。攻撃方法もまったく同じだ。



ステージ2とまったく同じステージボス。体が赤くなったら攻撃してくるので注意しよう

5



キャステローラの体力は、ゲージ3本分。倒すのは苦労するかもしれない

最終ステージに当たるのがこのステージ。大型クルーザーの中で戦うことになる。

このステージは今までのステージで出てきたボスキャラのオンパレード。最後に待っているのはもちろん、"ドン・キャステローラ"。2連発の仕込み銃で攻撃してくる。

アイテム紹介

アイテムは3種類に分けることができる。

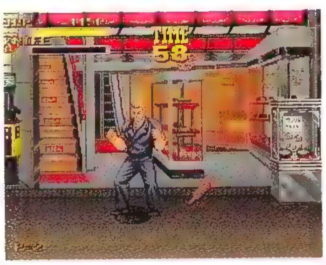
1つ目は武器。これは、武器を持った敵を倒すことで手に入れることができる。もちろん、パンチ攻撃などよりも威力があるので有効に使っていこう。武器の種類は、角材、ナイフ、ダイナマイト、拳銃などがある。



1番使える武器の拳銃。離れた場所から安全に攻撃できる

2つ目は回復アイテム。これはステージ上にある障害物などを壊すと出現する。取ると体力が回復するので、最も重宝するアイテム。回復量が多い順に紹介すると、パワードリンク、豚の丸焼き、お好み焼き、ハンバーガー、フランクフルト、フライドポテト、缶ジュースがある。

3つ目は得点アイテム。これも回復アイテムと同じで、障害物などを壊して手に入れることができる。得点の高い順に、ゴールドコイン（3千点）、カメラ（千800点）、腕時計（千400点）、ペンダント（青600点・緑500点・赤400点）がある。



体力回復アイテムのフランクフルトは体力ゲージの4分の1程度回復する

ここに注意!!

ステージの途中に「IN」の表示がある場所は中に入ることができる。

ここはボーナスステージで、中には得点アイテムや体力回復アイテムがあるので、ピンチになった時などに、見落とさずに入るようにしよう。

ちなみに、ステージ1に1カ所、2に2カ所、3に1カ所、4に1カ所ある。



体力が全回復するパワードリンクはここにしか出現しない

バーニングファイト（カセット版）2名 プレゼント

今回紹介した「バーニングファイト」のソフトをご希望の方は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、以下の住所までお送りください。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部
「もう一度愛して♡ 7月号プレゼント」係

 ●4月号プレゼントの当選者は、伊達翔平さん（大分県）、渡辺政夫さん（埼玉県）以上の2名です。おめでとうございます。



©SNK／ADK 1991　TM

オールドゲーム攻略

クロススウォード

第6章と最終章を一気に攻略!!

攻略／奥女中秀麿

ADK／アクション／50M
カセット版：1991年10月1日
　21,800円
CD版　：1994年10月31日
　4,800円

今回のオールドゲーム攻略も前号、前々号に引き続いて『クロススウォード』だ。かなり難しかったこのゲームもついに最終回！　最後の難関である第６章と最終章を攻略していこう!!

第６章〜最終章
ザコ敵種類別基本戦法

ザコ敵種類別基本戦法も3回目なので、登場するすべてのザコ敵の対処法ではなく、ちょっと厄介なのではないかと思われるものと、今回攻略する章で2回以上登場するザコ敵に対する基本戦法を紹介していこう。

■■■ナウシズナイト

ナウシズナイト（緑）とナウシズナイト（黒）は、ガード反撃（相手の攻撃をガードしてから攻撃する戦法）で問題なく倒せるはず。

次は〝赤〟とバクスレイの2種類。〝赤〟はガード反撃3発止めか、カウンター攻撃（ちょっと役立つお得情報参照）で何とかなる。5章のボスだったバクスレイは各章別攻略で攻略しよう。



やはり〝赤〟は3発目で止めるのが基本だ

■■■バードナイト

バードナイト（緑）はガード反撃だけでOK。〝赤〟は剣の攻撃が早いので、バリアの魔法でガードしてから反撃した方が無難だ。新種のバードナイト（金）は各章別攻略で攻略しよう。



ダメージを受けずに倒すにはバリアでブロックしてからの反撃だ



〝赤〟はガード反撃の連続攻撃がすべて入るぞ

■■■カエルウォーリアー

カエルウォーリアーたちは、接近しての上段攻撃か、泡を吐いてくるかの2択なのだが、どちらにしてもガードしてからの反撃が有効だ。泡を吐いてきた時はこちらの攻撃をガードしないので、素早く反撃してやろう。



ブロックした時、カエルが真正面に落ちてきた場合のみ反撃しよう

■■■マーマンウォーリアー

マーマンウォーリアー（緑）は、相手の攻撃をガードして1発、ガードして1発と反撃するしかない。たまにブレスを吐くが、斜めにレバーを入れてガードしつつ逃げ、常に相手の対角線上にいるようにすればよけやすい。

〝赤〟はガード反撃でOK。こちらの攻撃が連続で入るので、〝緑〟よりもかなり楽だ。しかし、反撃するのが遅れてしまうと、途中で相手にガード反撃されてしまうことがあるので注意しよう。

■■■デスナイト

巨大な鎧騎士という風貌だが、動きは結構機敏。後ろのラインにいる時は飛び道具を連射してから前に出てくるか、



反撃した方が安全。攻撃段が見極めにくいのだ!!



飛び道具はバリアで確実に防いでから…

そのまま前に出てくるかの2択を仕かけてくる。

飛び道具を撃ってきた時は、上下段が見極めにくいのでバリアで防御。そして前に出てきたところを連続攻撃しよう。ただ、1回連続攻撃を叩き込んだ時点で反撃してくる時もあるが、攻撃自体はそんなに早くないので、再びガード反撃してやろう。

しかし、前に出てきた時はガード反撃でもいいが、安全にいきたいなら、バリアをはってからガード反撃×2を叩き込んでやろう。

■■■スケルトン

スケルトン（緑）が後ろのラインにいる時は、ただ前に跳んでくるか、弾を撃ってから跳んでくるかの2択を仕かけてくる。

ただ前に跳んできた時はガード反撃し、弾を撃ってから跳んできた時は、相手が弾を撃った時点で左右どちらかによけよう。すると相手はこちらにホーミングしながら前に出てくるので、その着地を狙って攻撃すればいい。だいたいが後ろのラインに逃げてから再び弾を撃ってくるが、カウンターで攻撃が入った場合のみ連続攻撃になるぞ。

“青”もまたこちらに跳んでくるか、ガード不能の雷を落としてから前に出てくるかの2択を仕かけてくる。ただ跳んできた時はガード反撃し、雷を落としてから前に跳んできた時は真正面のスキ間で避ける（詳しくは前号記事参照）か、バリアで防ぐかしてから連続攻撃を叩きこもう。


“緑”が撃つ弾は左右どちらかで避けてから反撃しよう


ガード不能攻撃はバリアで防ぐか、中央に移動して回避しよう

■■■ナウシズアイ

目玉をまわりに発生させて攻撃してから前に出てくるか、前後にユラユラしたあと前に出てきて攻撃するかの2択。

目玉攻撃から前に出てくる場合は、目玉がこちらに届く直前ぐらいにバリアをはって防いでから連続攻撃し、ユラユラしてから接近してくる場合は、ユラユラしている時点で気導連斬を発動させて瞬殺しよう。


ナウシズアイが前後にユラユラしはじめたら気導連斬で瞬殺可能だ

■■■テミンゴート

前後いずれのラインにいる場合も気導連斬でOK。後ろのラインにいる時は、前に跳んできた時点で気導連斬を発動。前のラインに登場してきた時も即座に気導連斬を発動させれば瞬殺できるぞ。


出てきた時点で気導連斬を発動すれば、あとは勝手に倒してくれる

ちょっと役立つお得情報

お得I イベントを早送りできる

章の節々で起こるイベント。最初のうちはいいんだけど、これって見るのが段々面倒になってくるんだよね。さらにそれを飛ばせないというのも結構つらかったりする。

そんなイベントを見るのが面倒になってきた人に便利なのがイベントを早送りする技。やり方は簡単。ただAボタンを押しっぱなしにすればいいだけだ。本当にちょっと役立つだけの情報だったりする（笑）。

お得II 商人で魔法を補充!?

強敵と戦っていくうちにガンガン減っていくバリアの魔法。特に中盤以降のボス戦でバンバン使ってしまい、次の章がはじまった時点で魔法残量が心もとないなんてこともザラだと思う。

「じゃあ商人で同じ武器を買い換えればいいじゃん！」と思うかもしれないが、実は商人じゃ同じ武器を買い換えられないのだ。そんな状況を解決するのが、最初に別の安い武器を買ってから本命の武器を買い直すという方法。

ちょっと金は余計にかかるが、それ以上の効果が期待できるはず。当然、お金があまっている時にしか使えない方法なんだけどね。



本命の武器を買うようにすればいい



先に安い武器を買ってから…

お得III カウンター攻撃

カウンター攻撃とは、相手の攻撃に合わせてこちらの攻撃を当てるという超高度なテクニックのこと。

このテクニックを使えば、ナウシズナイト（赤）などに連続攻撃を最後まで入れることができるのだ。

ただ、相手の攻撃に合わせてこちらの攻撃を当てるというのが非常に難しい。相手キャラによっては、攻撃のタイミングや攻撃スピードも違うしね。

会得したとしても通用する相手も限られているうえ、マーマンウォーリアー（緑）には効かないなど、あまり実用的じゃないのが悲しい。


バリアを使うとカウンター攻撃しやすい

第6章 魔界への入り口

まさかここまできてシールドアックスDXを持っていない人はまずいないと思うが、持っていない人はここで入手しておこう。

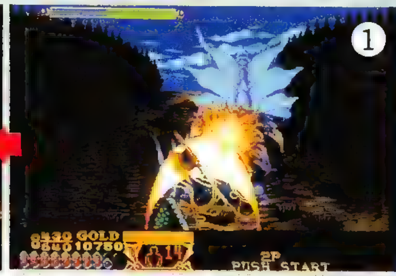
ちなみにシールドアックス系はガードするとパワーゲージがさがってしまうので、ガードしながら進むという方法は使えないぞ。即座に反応できる反射神経と、敵に対する知識がものをいってくる。

①最初に登場するナウシズナイト（黒）×2は基本戦法通りで楽勝。インセクト（緑）は相手の攻撃を下段ガードし、即座に反撃すれば倒せるぞ。



インセクト（緑）は体当たりをガードしてから即座に反撃すればいい

エリアボスは新種のクロウラー（青）。基本的には他のクロウラーと同じだが、炎を吐く間隔が短く、しかも4回続けて吐くので非常にガードしにくい。やはり安全にいくなら炎を吐いてきた瞬間にバリアをはって防ぎ、前に出てきたところに反撃するのが一番楽かつ安全だ。うまくいけば3回で倒せるぞ。



高速で繰り出される炎はバリアでしっかりガードしてから…



前に出てきた敵に3連続攻撃を叩き込もう。これを3回繰り返せばOK

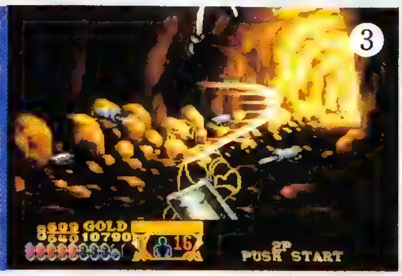
②パタラット×4が登場するが、上段ガード反撃で楽勝。体力回復アイテムを必ず落とすのがおいしい。

エリアボスのナウシズアイは、基本戦法に書いた通りでOK。気導連斬で瞬殺しよう。

このあと村人からテュールの盾がもらえるぞ。防御力アップだ!!

③カエルウォーリアー（緑）は基本戦法で楽勝。前ラインに登場した時はサッサッと斬ってしまおう。〝赤〟も基本戦法通りだが、相手が斜めジャンプしながら攻撃し、自分の正面に着地しそうな時以外は、逆にガード反撃される可能性があるので反撃しない方が無難だ。

エリアボスのデモンゴートは、出現する前から気導連斬を発動させれば瞬殺できるぞ。



出てくる!!と思った瞬間に気導連斬を発動させるようにしよう

④カエルウォーリアー（緑）と〝赤〟×2が登場するが、いずれも基本戦法でOK。

エリアボスのマーマンウォーリアー（赤）も、ブレスにさえ気をつけければガード反撃で楽勝だ。

⑤最初のデスナイト×2も基本戦法通りなのだが、出現するラインがランダムなので、瞬間的に対処法を切り替えなければならないのがちょっとつらい。気導障壁で弾き跳ばせないのもかなりマイナスだ。

エリアボスのマッドクラブ（青）は、〝緑〟とほとんど同じ。多少体力が多いが対処法も同じだ。相手は泡を吐いたあとに前に跳んでくるか、ただ前に跳んでくるかの2択を仕かけてくるので、泡を吐



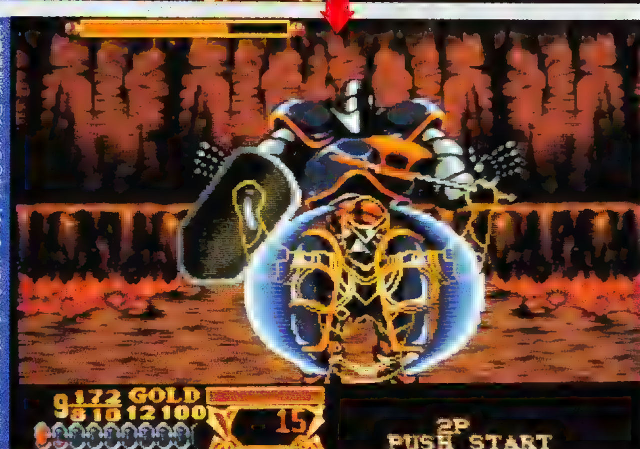
泡攻撃はバリアで確実にガードしておいて…



前に跳んでくるので、着地を狙って攻撃しよう



前ラインに出現した時は上段攻撃をしてくることが多い



気導障壁が効かないので、バリアを使ってでもガードしよう

第6章 敵キャラ登場リスト

・ナウシズナイト（黒）×2　・インセクト（緑）×3
・クロウラー（青）×1

↓

・パタラット×4　・ナウシズアイ×1

↓

・カエルウォーリアー（緑）×2　・カエルウォーリアー（赤）×1
・デモンゴート×1

↓

・カエルウォーリアー（緑）×1　・カエルウォーリアー（赤）×2
・マーマンウォーリアー（赤）×1

↓

・デスナイト×2　・マッドクラブ（青）×1

↓

・カエルウォーリアー（赤）×2　・ナウシズアイ×1

↓

・プロミネンススピリット×2　・スケルトン（青）×1
ボス　サタンゴート

いてきたら、当たる直前にバリアをはって防いで反撃し、ただ前に跳んできた時はガード反撃しよう。まぁ、安全にいきたい時はバリアが無難なんだけどね。

⑥カエルウォーリアー（赤）×2は基本戦法通りで楽勝。あせらずに戦おう。

エリアボスはまたもやナウシズアイ。当然こいつも基本戦法通りに戦えば瞬殺できる。

⑦プロミネンススピリットとスケルトン（青）が交互に出現する。スケルトン（青）は基本戦法通りに戦えばOK。

新種のプロミネンススピリットは5章で登場したファイアースピリットの色違い版だ。攻撃パターンも一緒なので、下手に手を出さずにガードに徹した方が得策だ。どうしても倒したい人は、炎を吐き終わって接近してきた時に気導連斬を使って倒そう。



こいつは戦うだけムダ。とにかくダメージを受けないようにガードしよう

第6章ボス サタンゴート

一見、デモンゴートの色違い版だから楽勝なのではと思うかもしれないが、桁違いに強い。こちらのガード反撃は100%効かないし、当然ただ攻撃しても逆にガード反撃を食らってしまうだけ。こいつに攻撃を当てる方法はただ一つ、カウンターで攻撃することなのだ。

まず最初にバリアをはり、相手が前に跳び込んでくるのを待とう。そして前に跳び込んできたあとに攻撃してきたら（ほとんどが着地したのと同時に攻撃してくる）、それに合わせてこちらも攻撃するのだ。攻撃するタイミングがそんなに遅れてなければ、4回連続攻撃がすべて入るぞ。攻撃後、相手は後ろのラインに弾き跳ばされるので、左右に移動しつつ再びバリアをはろう。3回ほど相手の攻撃をバリアでガードしてから攻撃すると、丁度いい感じでバリアがはり直せるぞ。

これを最大パワーで3回繰り返せば勝てるが、途中でタイミングを外してガードされてしまったり、外してしまったりするとパワーがさがってしまうので、あせらず確実に攻撃するようにしよう。

跳んでくるの見計らってバリアを使っておき





相手の攻撃に合わせるように連続攻撃しよう。3回位で倒せるぞ



それ以外の状態の時に攻撃しても逆に反撃されるぞ

最終章 魔城グレイシア

ついに最終章。いつも最初に登場する商人が出てこないので、第6章のボス戦でバリアを使い過ぎているとかなりつらいことになりそうだ。

①バードナイト（緑）×2は基本戦法通り、ガード反撃でOK。エリアボスのバードナイト（赤）は、やはりバリアを使った方が安全だ。

②ナウシズナイト（黒）とナウシズナイト（緑）が交互にくるが、ガード反撃でOKだ。

エリアボスのバードナイト（赤）も①と同じでいい。

③デスナイト×2は基本戦法でOK。気導連斬を使えばもっと楽だ。次のバードナイト（赤）×2はバリアをはって倒した方が楽。バリアの魔法に余裕があればの話だけどね。

エリアボスは初登場のバードナイト（金）。こいつにはまずバリアをはって相手の攻撃をガード反撃（3発）しよう。するとすぐに反撃してくるが、さっきのバリアがまだ効いているので再び弾き返してガード反撃（2発）できる。そして、左右どちらかに移動しつつ再びバリアをはって相手の攻撃をガード反撃…、というふうに繰り返せばOK。

この戦いが終るとやっと商人が登場してくる。これが最後なので体力回復と武器交換（この攻略はシールドアックスDXで進める）or魔法補充（お得情報のお得II参照）をキッチリおこなっておこう。

④ここからは今まで登場した敵のオンパレード。まず出てくるのはダブゴブリンだ。3種類登場するが、違うのは体力ぐらいなので楽勝。

⑤次はナウシズナイトの一団。最初のダブゴブリン（青）以外はナウシズナイトだ。結局は何度も戦った敵なので、基本戦法通りで問題なし。

問題なのは5章のボスだったバクスレイ。対処法だが③に登場するバードナイト（金）とほぼ同じ、というか相手の微妙な攻撃スピードとか攻撃方法&回避方法以外は同じなのだ。これはこれから攻略していく⑧のスケルトン（赤）も同じだったりする。

⑥デスナイト×2は基本戦法通りでOK。先のことを考えて地道に倒すのも一つの手だ。

続いてマーマンウォーリアー（緑）×3が登場するが、基本戦法通りに1回斬ってはガード、1回斬ってはガードというふうに戦えばOK。

エリアボスのマーマンウォーリアー（赤）は、基本戦法通りで楽勝だ。

⑦次はバードナイトの一団。最初の〝緑〟はガード反撃で対処可能。〝赤〟はやはりバリアで対処した方がいい。魔法の補充はアイテムを頼りにするしかない。

エリアボスのバードナイト（金）は③で登場したのと同じ。当然、対処法も同じだ。

⑧最後はスケルトン軍団。最初の〝緑〟は基本戦法にはめちゃえば楽勝。〝青〟も基本戦法通りに戦えばそんなに問題はないはず。

エリアボスであるスケルトン（赤）は新種の強敵だが、⑤で書いた通り基本的な対処法は、他の種族の最強キャラと同じだ。楽な道さえ通っていなければ、ここで最大レベルにレベルアップするはず。

⑨やってきました最終エリア。ついにナウシズと対決かと思われたが、やっぱりその前にザコ敵と戦わなくてはならない。まず登場するのが3面ボ



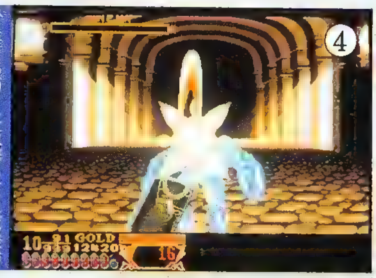
③ こいつも他種族の最強キャラと同じようにバリアでガードし…



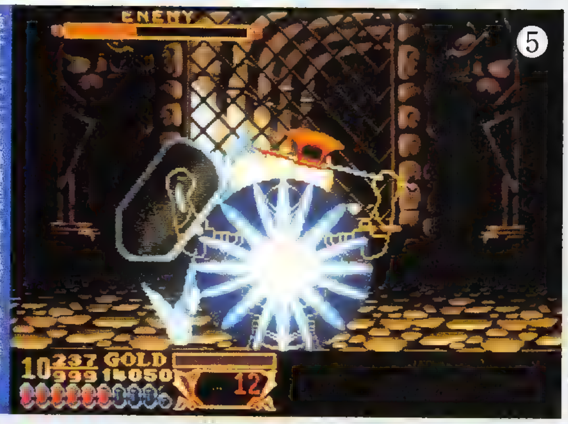
すかさず反撃しよう。最初は3回、2回目は2回で攻撃を止めるのが基本



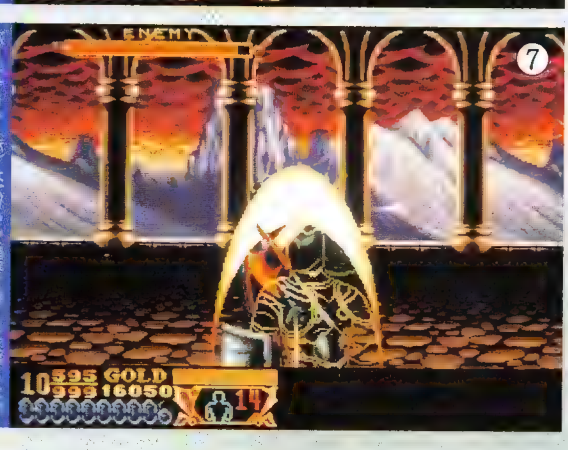
③ ここが最後。確実に魔法補充と体力回復をしておこう



④ ひたすらガード反撃してれば楽勝!! まあサービスみたいなものか



⑤ 危なくなったら気導魔壁で弾き飛ばすのが基本



⑦ バードナイト（赤）はバリアで確実にガード反撃したい



⑧ スケルトン（赤）は他種族の最強キャラと対処法は同じ。多少の違いはバリアで帳消しだ

最終章 敵キャラ登場リスト

- バードナイト（緑）×2　・バードナイト（赤）×1

- ナウシズナイト（黒）×2　・バードナイト（緑）×2
- バードナイト（赤）×1

- デスナイト×2　・バードナイト（赤）×2
- バードナイト（金）×1

- ダブゴブリン（緑）×4　・ダブゴブリン（赤）×4
- ダブゴブリン（青）×1

- ダブゴブリン（青）×1　・ナウシズナイト（緑）×3
- ナウシズナイト（黒）×2　・ナウシズナイト（赤）×2
- バクスレイ×1

- デスナイト×2　・マーマンウォーリアー（緑）×3
- マーマンウォーリアー（赤）×1

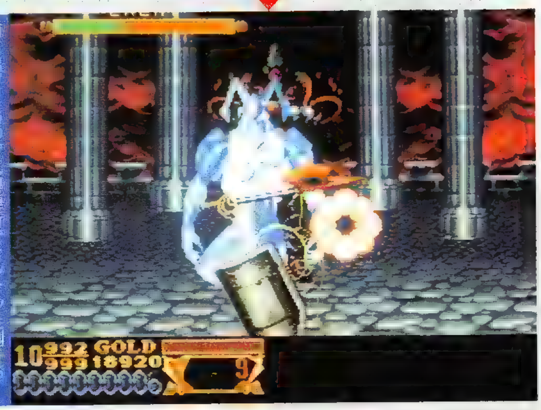
- バードナイト（緑）×4　・バードナイト（赤）×3
- バードナイト（金）×1

- スケルトン（緑）×3　・スケルトン（青）×2　・スケルトン（赤）×1

- デスマスカレイド×1　・マーマンウォーリアー（赤）×1
- バクスレイ×1　・バードナイト（金）×1　・スケルトン（赤）×1
- ヘルマスカレイド×1　ラストボス　ナウシズ



飛び道具類（円盤、衝撃波）を撃ってきたあとは…



前に出てくるので気導連斬でサッサッと倒そう

スだったデスマスカレイド。こいつは飛び道具（円盤状の弾、指先から撃つ弾）を撃ってから前に出てくるか、ただ近づいてくる、前後にユラユラしてから前に出てくるかの3択を仕かけてくる。

チャンスは前後にユラユラしてから前に出てきた時。そのモーションを起こした時点で気導連斬を発動させれば、瞬殺することができるのだ。

次のマーマンウォーリアー（赤）は基本戦法通りで楽勝。

それ以降のバクスレイ、バードナイト（金）、スケルトン（赤）たちは⑤で書いた通り、共通の戦法でOKだ。

最後のヘルマスカレイドは、デスマスカレイドより体力が多いだけなので対処法は同じ。

最終章ボス ナウシズ

ラスボスのナウシズは2つの形態を持っているので、形態ごとに攻略していこう。

●第1形態

最初は人型。後ろのラインから跳び込んできて、着地したのを確認してから連続攻撃を入れよう（レバーを左に入れながら）。相手が攻撃しようとしたところにヒットするぞ。

あとは右端に移動し、また跳んできたのを連続攻撃…、というのを繰り返せばいい。

●第2形態

第1形態の体力を0にすると、蛇のような怪物に変身する。変身すると炎を吐いてから前に出てくるか、炎を上にまき散らしてから前に出てくるかの2択を仕かけてくる。

いずれの場合も相手の攻撃の直前に気導弾などで攻撃すると、何もしないまま前に出てくるので、そこに気導連斬を叩き込もう。ただ、特殊技は体力を少しずつ消費するので、体力があとわずかになったら最初の攻撃をバリアで防ぐようにし、連続攻撃を入れる戦法に変えよう。

攻略のポイントは連続攻撃にしろ気導連斬にしろ、攻撃したあとは左右どちらかに逃げること。相手がほぼ確実に反撃してくるからだ。

ナウシズはまず1コインじゃ倒せないと思うので、後続のためにギリギリまで粘って体力をけずっていこう。



前に出てきて確実に着地したところを狙って連続攻撃しよう



相手が攻撃しようとした時に気導弾を当てると前に出てくるので→



気導連斬を重ねよう。終わる前に左右に逃げられるようにしよう

4月号のプレゼントの当選者は、中島健一さん（長野県）丸山満さん（新潟県）以上の2名です。おめでとうございます。

ネオジオミュージックCDカタログ



梅雨なんかぶっとばせ！全84タイトル一挙公開!!

全国のネオジオミュージックファンのみなさま、お待たせいたしました。これまでに発売されたミュージックCDを、ここで一挙に公開するぞ！これを機会に、いつもはつい聴き流してしまっている音楽に、耳をかたむけてみてはどうかな？

それでは、ネオジオミュージックCD全84タイトルを紹介していこう!!

なお、今回ここで紹介したCDのうち、発売日の右に★マークのあるものを、読者のみなさまにどーんとプレゼントしちゃうぞ！　詳しくは最後のページ（133P）を見てね。

クロススウォード/戦国伝承　O



'91.11.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00076
¥1,456
●疾風に発つ-煌ける城-/閑村ティオの異変/商人ラオスタ/魔城グレイシア/鬼神～阿修羅神/他全20曲（52分10秒）

『疾風に発つ』は、オープニング曲のアレンジバージョン。オリジナルよりも明るく、さらに幻想的な感じの曲だよ。『閑村～』は、異変が起こった村の焦燥感が表れている。幻想世界にトリップしたい時に聴こう！

ASO II　O



'91.5.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00062
¥1,456
●THE SPACE FLIGHT/SEVERE FIGHT/SONIC BARRIER/他全20曲（38分36秒）

1曲目の『THE SPACE FLIGHT』のアレンジバージョンは、宇宙を飛ぶ姿が浮かんでくるようで何ともカッコイイ。『SEVERE FIGHT』はいかにもボス戦らしい、スリルのある曲だぞ。

タイトル

ジャケットイラスト

発売日
発売元

製品番号
価格（税抜）
●曲目

※タイトルの右のOはオリジナルBGM、Aはアレンジサウンドトラックス、Sはシンフォニックサウンドトラックスの略です。

餓狼伝説/ラストリゾート　O



'92.5.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00087
¥1,456
●下町の暴れんぼう/海は知っている/中国四千年の歴史/キングコブラがやってくる/勇者雷電/他全25曲（64分01秒）

『下町の暴れんぼう』は、ダックらしいダンス系っぽいところと、下町の暗い雰囲気がうまくマッチした曲だ。『中国四千年の歴史』はメインで流れている中国風の音とエレキ音が合っていて、間に入るドラもいい感じ。

キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線　O



'91.9.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00072
¥1,456
●THE SUNSET SKY/滅びる街/ハレマー教聖歌/醜きヒーロー/THE NEWS/他全12曲（44分14秒）

『滅びる街』は、怪獣が忍び寄る様子が思い起こされるような曲だ。『ハレマー教聖歌』の暗い歌、間に入る男の声がかな～り怖い。一緒に歌ってみる!?　『醜きヒーロー』はロックバリバリで、ヒーローソングみたいだよ。

ザ・スーパースパイ/ニンジャコンバット　O



'90.11.21発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00046
¥1,456
●CODE"X"/ON THE ROVE/ESCAPISM/NEW WORLD/地平の扉/他全17曲（47分24秒）

いかにもスパイ物！　といった緊迫感あふれる音楽が、何とも魅力的。その手の世界にひたりたい人にはオススメだよん。『ニンジャコンバット』のEDテーマ『地平の扉』のボーカルアレンジは、哀愁ただよう名曲だぞ。

サムライスピリッツ



'93.9.17発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00135
¥1,456
●静と動／男節　日／男節　月／竹林／影／鮪／自然の宴／異人／酷来女／魔／勾玉／祭り奏でる／他全46曲（53分08秒）

静かながらも闘いを予感させられる『静と動』からはじまり、全体的に和風の音楽で統一されている。十兵衛のテーマ『竹林』は、効果音が主体になっている曲。半蔵の『影』とガルフォードの『鮪』の対比にも注目！

ワールドヒーローズ2



'93.6.18発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00122
¥1,456
●戻れない時を抱いて／白夜のフィヨルド／風舞うや花散るが如く／先に手が出る足が出る／他全56曲（70分55秒）

1曲目の『戻れない時を抱いて』は、マキシマムのED曲のボーカルアレンジ。とってもいい感じのラブソングになっているぞ。リョウコのテーマ『風舞うや花散るが如く』は、映画音楽のように壮大でカッコいいよん。

龍虎の拳



'92.11.20発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00101
¥1,456
●ART OF FIGHT／ようこそ藤堂の館へ／嗚呼、日本に帰りたい／ザ・天狗ショー／他全42曲（44分56秒）

『ART OF FIGHT』のアレンジバージョンは、オリジナルと比べるとテンポが早くなり、明るい感じになっている。『ザ・天狗ショー』はおちゃらけたような曲名とは裏腹に、落ち着いた貫禄のある曲だよ。

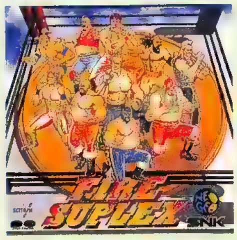
餓狼伝説スペシャル



'93.10.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00138
¥1,456
●クリキントン／パスタ／ターくんと北ピー／ジュウベイ／ロンドンマーチ／ギースにしようゆ／他全44曲（54分39秒）

ほとんどの曲は、餓狼Ⅰ・2からのアレンジ。『ジュウベイ』も変わらず、間の声がイカしてます。『ギースにしょうゆ』は日本調で、ベースに流れるエレキ音とメロディーラインの笛がマッチしているのがいい感じ。

ファイヤースープレックス



'93.9.17発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00134
¥1,456
●どっからでもかかってこんかい野郎／燃えるマッスルマッチョマン／闇のフリーフォール／他全27曲（29分59秒）

『どっからでもかかってこんかい野郎』は、歓声とゴングのみの曲（？）。『燃えるマッスルマッチョマン』は、ノリのよい活動的な音楽だ。『闇のフリーフォール』は、鳴り響くベース音楽が恐ろしい雰囲気を出してます。

ワールドヒーローズ



'93.1.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00106
¥1,456
●オープニング"宇宙いち武道大会が始まる"／天下無双烈光斬／風と炎と／竜と呼ばれた男／他全30曲（51分32秒）

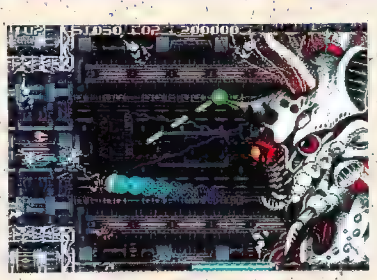
『オープニング"宇宙いち武道大会が始まる"』は短いながらも、闘いのはじまりが感じられる音楽。半蔵のテーマ『天下無双烈光斬』と風魔のテーマ『風と炎と』は2曲とも勇ましい音楽で、とっても雰囲気出てるよん。

パルスター

●収録曲：MISSION／STRAIN／BACK ALIVE／CRY OUT ENEMY／STIRRING／SEEN THROUGH／WRATH OF EARTH／THE JUPITER SPIRIT／CHEER UP／PLANET OF FOREST／FOUL SMELL／ANKOKU SEIUN／END OF WAR／GALACTIC RULER／REVIVE／OCEAN WAR／他全37曲（55分28秒）



'95.10.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00192
¥1,456



『MISSION』は、宇宙空間をイメージさせる静かな雰囲気から、戦いに向けてだんだん激しくなる。優しさと力強さが感じられる、キャラのイメージぴったりの曲。

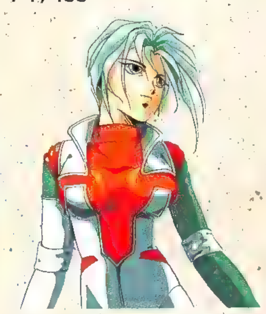
作曲者より一言!!

『MISSION』

（タイトルデモ）

「オープニングタイトル30秒」その文字だけで、この曲を作ったように思う。絵コンテも、ストーリーもなかった。シューティングにしては優しすぎるかな…。そう思いながら、提出。

画面と合わせたのは、ゲームも仕上げにさしかかった頃で、プレイヤーは女性だった。曲と画面の、偶然の一致に感動！



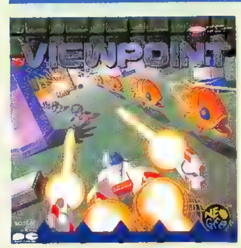
餓狼伝説2



'93.2.19発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00111
¥1,456
●100Mショック／クリキントン／パスタ／タイ南部の伝えたい新しい詩／ターくんと北ピー／他全42曲（51分09秒）

『クリキントン』はおなじみ、テリーのテーマ。明るく活動的な音楽で、陽気なアメリカンのイメージにぴったりだ。対して、弟アンディのテーマ『パスタ』は激しいながらも落ち着いた感じ。イタリアの雰囲気出てます。

ビューポイント



'93.2.19発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00112
¥1,456
●MES VOLUTES BLEUES／NOT ALL THERE／F.O.B.／他全17曲（39分22秒）

『MES VOLUTES BLEUES』はこのCD中で2回アレンジされているので、聴き比べてみよう。『F.O.B.』はテクノ系のダンスミュージックという感じ。間に入る声が、さらに盛り上げてます。

痛快GANGAN行進曲



'94.10.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00163
¥1,456
●悪の教典 第2／魂／危険を売る男／波瀾万丈／開眼／風魔の掟／黒豹の詩／愛と騒音の夜／他全62曲（58分50秒）

条のメインテーマ『魂』は、重厚な感じの曲。低音が特に渋いっス。リーのメインテーマ『危険を売る男』は、ベースの水音がいい味を出している。キサラのメインテーマ『開眼』は、かなりテンポの早い明るめの曲だぞ。

トップハンター



'94.7.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00157
¥1,456
●すろっとひけばぁ〜／森が好き／風よ吹け／あついぞぉ〜／行くぞ！ 宇宙海賊クラプトン／他全39曲（53分52秒）

『すろっとひけばぁ〜』は、とってもコミカルで可愛らしいタイトル曲。『森が好き』は、曲間に入る鳥の声がほのぼのしていていい感じだ。『行くぞ！ 宇宙海賊クラプトン』は、アップテンポで力強さがうかがえるぞ。

龍虎の拳2



'94.2.18発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00144
¥1,456
●馬と僕／SWING THE HOUSE／族／かぼちゃとピエロ／忍の道／霧笛／ダイエット／他全50曲（56分08秒）

リョウのテーマ『馬と僕』は、和楽器とエレキ音が見事にマッチしている、渋い曲だ。対して、ロバートのテーマ『SWING THE HOUSE』は少し軽めのアップテンポな曲。全体的には、低音の響きがいい感じだ。

真サムライスピリッツ



'94.11.2発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00164
¥1,456
●獅子の舞／男道／自然の宴 春／静寂／月の花／曲玉／獣女／魔道／鬼／お調子六句／邪神／他全57曲（76分06秒）

『獅子の舞』は曲だけでなく、ナレーションや効果音もいい感じでハマっている。『男道』は和楽器と効果音のみで作られていて、落ち着いた中にもどこか鋭さを感じられる。『静寂』は時に音がなくなる演出がニクイ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



'94.10.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00162
¥1,456
●JUNGLE BOUNCER／ね！／龍虎の変／NAPOLITAN BLUES／ESAKA／他全31曲（45分00秒）

動物の声らしき音からはじまる『JUNGLE BOUNCER』は、渋くて重厚感のある曲。『ね！』は、女の子らしい明るい感じになっている。いきなり交通事故のような音ではじまる『ESAKA』もいい感じだ。

ミラクルアドベンチャー／戦え原始人3



'94.2.18発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00146
¥1,456
●いくっきゃないね！／私はつおい！／ほっと一息／暗いよ、狭いよ、こわいよ〜／上に行きま〜す／他全46曲（67分18秒）

アメリカのテーマ『いくっきゃないね！』は、元気いっぱいでいかにも冒険活劇という感じ。ギリシャのテーマ『上に行きま〜す』も活気に満ちているが、こちらは最後の大詰めという感じだ。元気になりたい人にオススメ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 A

●収録曲：「IN 1996」／ESAKA？／Big Shot！（寂）／かみきり虫／Rumbling on the City／サイコソルジャーREMIX'96／Seoul Road／Get'n Up／嵐のサキソフォン2／Dust man／ギースに肩こり／FAIRY／TRASH HEAD／RISING RED／夕陽と月／恋をしよう／レクイエムニ短調K.626ティエス・イレ／HEY MUSIC LOVER／全18曲（76分42秒）



'96.9.20発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00225
¥2,427



草薙 京＆八神 庵のデュエット『夕陽と月』を収録。ファンの間で話題を呼んだ。さとう珠緒の歌う『サイコソルジャー』や、とっても可愛いラブソング『恋をしよう』も収録されている。『HEY MUSIC LOVER』は、デモ音楽のメドレーになっている。

声優からのメッセージ 『夕陽と月』

『夕陽と月』というのは、デュエットではあるけれども、とにかく八神 庵が初めて歌ったということで、本当に記念すべき曲ですね。なおかつ、デジタル楽器の機械的な伴奏ではなく、生のドラム、ピアノ、エレキギター、エレキベース…というバンド編成、しかもすべて、超一流のミュージシャン！ 何とも幸せな庵くん。うらやましい限り。曲のラストのかけ合いの部分は、レコーディングの進行と同時に考え出された案です。さらに、それぞれの声をステレオでLとRにふるというのもネ。

この曲は、SNKライブツアーなどでも歌われ、貴重なレパートリーという感じ。僕自身としても、ずっと大事にしていきたい曲ですね。（安井邦彦）

ファイターズヒストリーダイナマイト／フライングパワーディスク



'94.3.18発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00149
¥1,456
●DYNAMITE／SHOOOT!!／KALNOV'S REVENGE／THE WINNER／他全68曲（73分19秒）

『DYNAMITE』はノリのよい曲で、コーラスやラップもいい感じで雰囲気を盛り上げているぞ。『SHOOOT!!』は活動的でアップテンポな明るい曲。全体的にもスカッと爽快な気分になれるような音楽だよん。

ワールドヒーローズ2 JET



'94.5.20発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00148
¥1,456
●悪の教典 第1／BLUE EDGE／大きな滝のナイスガイ／天地晦冥／嘆きの天使／他全52曲（47分32秒）

『BLUE EDGE』は、いかにも熱い闘いが繰り広げられているような、アップテンポでノリのよい曲だ。『天地晦冥』はラストステージらしい緊張感に満ちていて、強さや恐ろしさも伝わってくるようだぞ。

超人学園ゴウカイザー



'95.6.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00176
¥1,456
●全開戦士ゴウカイザー/天晴娘々大冒険/ハートジャックに恋をして/キンコンカンコン/他全39曲(55分26秒)

1曲目の「全開戦士ゴウカイザー」はボーカルアレンジバージョンで、特撮ものかアニメのオープニング曲のような雰囲気の歌。『ハートジャックに恋をして』は、いかにもアイドル! といった感じで、明るく可愛い曲だ。

餓狼伝説3



'95.4.21発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00179
¥1,456
●白いフランコ/ワニの味/あらいぐまギース/でたな!/C62/おまえが100年早いんだよ!/他全48曲(75分13秒)

『白いフランコ』は重厚で、力強さが表れているような曲。『あらいぐまギース』はタイトルに似合わない、スローで渋い曲。『でたな!』は山崎の試合前の曲。いかにもボス登場という雰囲気で、かなり渋くていい感じだ。

ソニックウィングス2



'94.12.16発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00158
¥1,456
●オープニング/日本ステージ/お猿ステージョン/真尾まおのテーマ/ハッピー/大ボケ/悲哀/他全61曲(66分12秒)

管制官らしき声が入ったオープニングがカッコイイ。日本ステージ音楽は、かなりのアップテンポの中にも日本調がうかがえる音が入っていて、雰囲気を出しているぞ。『真尾まおのテーマ』はとっても可愛らしい歌だよん。

風雲黙示録



'95.6.21発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00181
¥1,456
●久々の変/カバのアクビ/親父とマッチョ/チェンバロのルンバ/3文字しか入らんやん/他全45曲(59分11秒)

ゴズウステージの『久々の変』は、変拍子いっぱいの渋い曲で、どこか不気味な感じもする。『チェンバロのルンバ』は他と違って可愛い曲で、おもちゃ箱をひっくり返したような感じ。笑い声がちょっと怖いかも。

ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD&溝口危機一髪



'95.5.19発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD(2枚組):PCCB-00182
¥1,942
●KALNOV'S REVENGE/レイのテーマ/リョウコのテーマ/リーのテーマ/他全65曲(69分37秒、32分36秒)

ネオジオCD版とSFC版のカップリングアルバムだ。『レイのテーマ』は、主役らしいカッコいい曲。『リョウコのテーマ』は、何とも勇ましい曲。メロディラインが、女の子らしい可憐さを感じさせる。

ダンクドリーム/ガンハード



'95.1.20発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00173
¥1,456
●GAMER'S DREAM/GUNHARD/FUNKY HEAT/JUST 3ON3/他全54曲(75分37秒)

『GAMER'S DREAM』はスローテンポで穏やかなボーカルアレンジだ。『FUNKY HEAT』や『JUST 3ON3』など、ラップ系が主になっているぞ。『GUNHARD』のギターの音がカッコイイ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



'96.8.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00223
¥1,456

●収録曲:「IN 1996」/ESAKA?/ORAORA/Big Shot!(寂)/Rumbling on the City/サイコソルジャーREMIX'96/Seoul Road/かみきり虫/Get'n Up/嵐のサキソフォン2/ギースに肩こり/Dust man/レクイエム 二短調K.626 ディエス・イレ/護りし者/Fairy/風/TRASH HEAD/空へ/でん!/SELF/RISING RED/他全38曲(74分59秒)



『嵐のサキソフォン2』は、力強く激しい感じのする中にも物悲しい雰囲気のする、どこか切なく寂しげな曲だ。『Fairy』はとても勇ましく、活発な曲だ。

作曲者より一言!!

『ESAKA?』
(主人公チーム テーマ)

個人的には、初めて主人公キャラのテーマ曲を作るということで、かなりプレッシャーみたいなものはありました。時間もかなりかけましたし…1ヵ月以上費やしたと思います。

京を語るうえで庵は無視できない存在なので、庵の"哀愁"に対し、京の"情熱"という形で彼を表現したのが、この曲です。



ダブルドラゴン



'95.3.17発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00175
¥1,456
●コイツに100点!!/弱い者イジメはおしおきヨッ/影の暗殺者/工場の月/明日天気になあれ/他全33曲(43分14秒)

マリアンのテーマ『弱い者イジメはおしおきヨッ』は、明るく元気な曲。『影の暗殺者』は緊張感のあるアップテンポな曲で、どこかオリエンタルな雰囲気も感じられる。『明日天気になあれ』は、とても陽気でいい感じ。

ギャラクシーファイト



'95.3.17発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00177
¥1,456
●みんなぁ一きいてるぅー!/Ba-Rock/トリップ! トリップ! トリップ!/戦いの果てに/他全45曲(52分08秒)

『みんなぁーきいてるぅー!』は、とっても可愛いルーミのテーマ。歌が何ともいえない。『トリップ〜』はヤコブのテーマで、可愛い外見に似合わず曲はかなり激しい。スタッフロール『戦いの果てに』も激しい曲だ。

オーバートップ/押し出しジントリック



'96.2.21発売
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00206
¥1,456
●砂漠の砂嵐作戦/伝説なの?/背を伸ばそう/来るべき時/遠すぎた橋/恋のヒットポイント/他全39曲(60分53秒)

『砂漠の砂嵐作戦』は他の曲と比べると落ち着きがあるような感じもするが、困難に負けずに走り抜くイメージが浮かぶようだ。『伝説なの?』は、可愛らしい中にもこれからの冒険(?)を予感させるものを感じるよん。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



'95.12.16発売
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00200
¥1,456
●男酒/自然の息吹/風、薫る/心の鏡/最後の力/大仏殿崩れる/無限/祭り流れる/再演の所望/他全46曲(74分28秒)

鳥の声からはじまる『自然の息吹』は優しさに満ちた穏やかな曲だが、芯の強さが感じられる。『風、薫る』は笛の音と効果音で構成されている、ちょっと寂しい感じのする曲。『心の鏡』は、懸命さが伝わってくるようだ。

ワールドヒーローズパーフェクト



'95.7.21発売
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00185
¥1,456
●マンモスでゴー/TED/愛の回転木馬/普遍の真実を求めて/裏切りの英雄/暗黒の野望/他全65曲(70分46秒)

『マンモスでゴー』は石器時代の曲らしく躍動感にあふれていて、野生的な雰囲気もある。『愛の回転木馬』は、ほのぼのとした可愛らしい曲。『暗黒の野望』は生音っぽい雰囲気がまったくない、硬質で沈んだ感じの曲だ。

神凰拳



'96.3.21発売 ★
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00208
¥1,456
●天照武神/炎の城/踊る風雷神/魔封院/精霊樹/異界の城/ハッピーエンド…かな/神将再び/他全36曲(42分43秒)

『炎の城』は軽快な曲で、メインの印象的なフレーズはけっこう耳に残る。『踊る風雷神』はアップテンポで躍動感にあふれているが、メロディラインの音の感じに可愛らしい雰囲気もある。『異界の城』は重厚で壮大だ。

リアルバウト餓狼伝説



'96.2.7発売
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00203
¥1,456
●Big Shot!/ワニの味/Seoul Town/蜜の味/皆はまだか/対峙/他全49曲(77分41秒)

餓狼3のアレンジバージョンが主体になっている。『Big Shot!』は陽気で明るい、テリーにぴったりな曲。『Seoul Town』は躍動感のある、大人っぽい雰囲気のある曲だ。ベースラインがカッコイイぞ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



'95.8.19発売
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00187
¥1,456
●FUNKY ESAKA/戦慄のドラ/嵐のサキソフォン/ギターとオメガとルガールと/他全35曲(51分53秒)

『FUNKY ESAKA』は、陽気な中にも大人っぽい雰囲気のある曲で、間に小さく入った声もいい感じ。『戦慄のドラ』は、最初のドラの音からして中国らしい雰囲気が出ていて、ほどよい緊張感が表れているよん。

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL A

●収録曲:GOLI-ROCK(フランコ・バッシュ)/クリといつまでも(テリー・ボガード)/中国四千年の歴史とはいかにII(タン・フー・ルー)/ソウルっす♪(キム・カッファン)/Dear 舞boy(不知火 舞)/牛とお戯れ(ローレンス・ブラッド)/パンドラの箱より第3番「決断」(秦 崇秀・秦 崇雷)/ギースにしょうゆ(ギース・ハワード)/Blue Mary's BLUES(ブルー・マリー)/他全11曲(43分01秒)



'97.3.5発売
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00250
¥2,427



曽木亜古弥が歌う『Dear 舞boy』は、舞の女の子らしいところを表現した、とても可愛い曲なので、舞ファンは必聴!

歌っている生駒治美が作詞した『Blue Mary's BLUES』は、CD版のEDにもなってるよん。ぜひ聴いてね!

声優からのメッセージ

『Blue Mary's BLUES』

私のおすすめ曲が、これでありますな。なんといっても、曲が渋いのじゃ! 渋好みの私にとっちゃ、泣く子もシブる逸品でごじゃる。

サックスって、聴いたことあるかいねぇー? 足にはくやつと違いますでー。これが何ともいえぬ哀愁をおびた音色を奏でておるのじゃ。それに、途中でシャンシャン聞こえる音がスプラッシュ・ファーントという、いやいやスプラッシュという楽器でいいダシ、いや味を出しておるのだ。おまけにだれが書いたが知らんが、ナイスな詞じゃな。まぁ、歌はぼちぼちじゃが、曲間に聞こえる声なんぞ色っぺイぞー。

じじいのざれごとと思っとらんで、はよシーディ屋にいけや!!

(生駒治美)

ソニックウイングス3



'95.10.21発売 ★
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00193
¥1,456
●Illusion/Dirty City/Scorchers/Deep Gloove/他全28曲(51分18秒)

『Illusion』はどこか幻想的で、落ち着いた雰囲気の曲。『Dirty City』はアップテンポで勇ましい感じ。『Scorchers』はベースラインがずっと同じ低音で続き、渋い音楽になっているぞ。

天外魔境真伝



'95.11.17発売 ★
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
CD:PCCB-00191
¥1,456
●夕刻の剣士/正調軟派一代男/女金太郎物語/雪月花/白魔術の少女/猿海馬鹿慕情/他全55曲(69分10秒)

『夕刻の剣士』は力強い感じの、躍動感あふれるカッコイイ曲。『雪月花』は静かな哀愁の漂う曲だ。スローテンポではじまって、テンポアップするあたりもいい感じ。『白魔術の少女』は、可愛い中にも強さが感じられる。

風雲 SUPER TAG BATTLE



'96.12.16発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00236
¥1,456
●超組格闘技／スラム街／高速道路料金所／裏水路／獅子迷宮／奇妙な空間／戦いの果て／哀愁／他全33曲（43分29秒）

「スラム街」は、スラムのすさんだ雰囲気とそこの人々の強さが表れていて、それでいてどこか寂しげな感じの曲。「奇妙な空間」は、不気味な雰囲気と緊張感のある曲。これも寂しげだが、どことなく壮麗さも感じる。

わくわく7



'96.8.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00215
¥1,456
●たたかえ！ 超冒険少年ライ／わくわくがとまらない／思い出の森／ドリームワルツ／運命の肖像／他全55曲（55分26秒）

「たたかえ！ 超冒険少年ライ」はヒーローもののOPテーマのような、ノリのいい勇ましい曲。「わくわくがとまらない」はアイドルのノリで、ボーカルが可愛らしい。「ドリームワルツ」はちょっと寂しげな雰囲気。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝



'96.4.3発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00212
¥1,456
●GET HIGH／TRAVELER／LIBERATION HALLUCINATION／他全37曲（50分24秒）

リョウのテーマ「GET HIGH」は、ベースの低音が心地よい、渋めの曲になっている。「LIBERATION～」はフレアのテーマでもあるが、ピアノバージョンのピアノ＆ボイスが色っぽくてかなりいい感じだ。

TWINKLE STAR SPRITES



'97.2.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00247
¥1,456
●APPLICOT GROUND／HOLIDAYS／ROSSELIAN／NEO LIFE／他全64曲（65分09秒）

「APPLICOT GROUND」は、とっても可愛らしくて爽快感のあるポップな曲。「ROSSELIAN」と「NEO LIFE」は、少し攻撃的な感じのアップテンポな曲で、緊張感が伝わってくるようだ。

サムライスピリッツ天草降臨



'96.12.4発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00231
¥1,456
●修羅道／自然の宴－其の弐－／鬼歌－改－／焔／水の化身／動なる静／桜／三ノ宮／古寺／仁王／他全56曲（77分12秒）

「修羅道」は和楽器のみで作られた、落ち着いた渋い曲。「焔」はギターと笛の音が見事にマッチしている。「水の化身」は、静かな琴の音がとても雰囲気を出している。「三ノ宮」「古寺」などは、効果音が主体の曲だ。

超鉄ブリキンガー



'96.5.17発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00211
¥1,456
●翼をあげよう！／超鉄ブリキンガーのテーマ／出そうな夜／キまくり人生／少年が見た月／他全18曲（43分38秒）

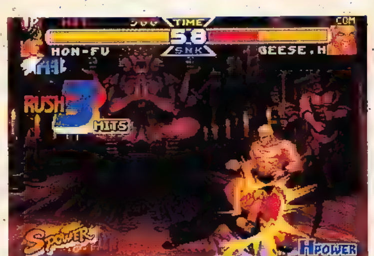
「超鉄ブリキンガーのテーマ」はアップテンポの激しい曲で、緊張感に満ちている。「出そうな夜」はタイトルどおり、何かが出そうな不気味な感じ。「少年が見た月」は少し寂しげな感じで、静かな夜がイメージされる。

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL



'97.2.5発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00240
¥1,456

●収録曲：REAL BOUT SP／プレイヤーセレクト／クリといつまでも／雷波涛／タイ南部に伝わったSPの詩／まいまいきゅーん／TAKU-HATSU／蜜の味／ドンチカ!! チ!! チ!!／Blue Mary's BLUES／GOLI-Rock／C62-シロクニ-Ver. 2／パンドラの箱より第3番「決断」／Duck! Duck! Duck！／ソウルっす♪／ロンドンマーチ／中国四千年の歴史とはいかにII／他全50曲（75分42秒）



ほとんどの曲が過去のシリーズからのアレンジで、懐かしい気持ちで聴ける。餓狼のストーリーを思い浮かべながら聴くと、とってもいい感じかも。ギース様もいるしね。



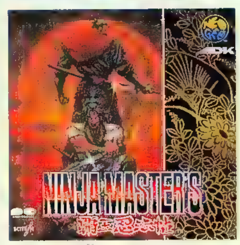
作曲者より一言!!

『牛とお戯れ』（ローレンス・ブラッド）

ローレンスって、私のとなりの席にいる○○○さんに似ているんです。おかげで○○○さんを観賞しているうちに、曲ができあがりました（ちなみに私は舞に似ているので、こちらの曲もすぐでした）。

ローレンスの個性をより一層引き出すことができていたらいいなって思っています。けっこー面白い曲でしょ？

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～



'96.6.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00209
¥1,456
●殺意の行方 見えない鎖／夜叉力／狂人が見た悪夢／砕けた現実／艶／轟／朽ち果てる夢に光を／他全49曲（58分47秒）

「夜叉力」は躍動感のある曲。ロック調に溶け込んでいる笛の音がいい感じだ。対して「狂人が見た悪夢」は、かな～り不気味な感じの曲。鳥の声が雰囲気を盛り上げている。「朽ち果てる夢に光を」は宗教色のある逸曲。

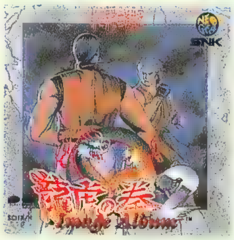
マジカルドロップ2



'96.6.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00217
¥1,456
●フールの夢／英雄伝説／空想旅行／WILD BEAST／私は最高！／ブラックピエロの野望／他全34曲（46分30秒）

「フールの夢」は、とっても可愛らしいほのぼのした曲。Iからのアレンジなので、ファンにはなじみも深いよね。「ブラックピエロの野望」は怖そうな雰囲気の中にコミカルさが混じっていて、味のある曲になっている。

龍虎の拳2 イメージアルバム A



'94.7.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00156
¥2,427
●馬と僕／忍の道／師範／霧笛／かぼちゃとピエロ／栄光への序曲／ムスタングマン／ダイエット／他全15曲（50分31秒）

『馬と僕』は、和太鼓などの和楽器の音が印象的な曲。『忍の道』は全体的にロック調で、間に入る笛の音が曲を引き締めている感じ。『ムスタングマン』は静かにはじまり、途中からテンポが上がって攻撃的な感じになる。

餓狼伝説スペシャル ～イメージアルバムパート1～ A



'94.4.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00152
¥2,427
●花蝶風月 乙女舞／勇者雷電／パンギャゴ・ホーホ／ロンドンマーチ／働く闘牛士／他全10曲（36分05秒）

千葉麗子の歌う『花蝶風月 乙女舞』は、舞のテーマのボーカルアレンジ。少し切なげだが、可愛らしいラブソングになっている。『ロンドンマーチ』はハードロックで、ギターの激しい音や間に入る声がカッコイイ。

マネーアイドル エクスチェンジャー D



'97.5.16発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00260
¥1,456
●オープニングロングバージョン／コインシュートで決まり／根こそぎ返して戴きます／他全24曲（38分18秒）

元気いっぱいでアップテンポの『コインシュートで決まり』はさくら、のんびりしたコミカルな感じの『根こそぎ返して戴きます』はあさひのテーマ。2曲とも決め台詞や謳い文句が入っているぞ。一緒に叫んでみては!?

ワールドヒーローズ2 JET イメージアルバム A



'94.8.19発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00160
¥2,427
●大きな滝のナイスガイ／狂気に潜む者／勇者の回廊／RUSHING ROAD／瞳の中の風／他全12曲（52分33秒）

『狂気に潜む者』は不気味で、どこか冷酷な感じのする曲。ボーカルアレンジの1つ『RUSHING ROAD』は、男女のツインボーカルのロック。ハモリがとてもいい感じだ。『瞳の中の風』は、勇壮かつ華麗な曲。

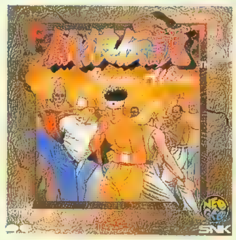
餓狼伝説スペシャル ～イメージアルバムパート2～ A



'94.6.17発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00155
¥2,427
●タイ南部の伝えたい新しい詩／炎龍神／中国4千年の歴史とはいかに／ギースにしょうゆ／他全11曲（44分34秒）

『タイ南部の伝えたい新しい詩』は、静かで綺麗な音からはじまり、次第に盛り上がっていくエキゾチックな雰囲気のある曲。『炎龍神』は前回のボーカルアレンジとは違って、落ち着いた、大人っぽい感じになっている。

餓狼伝説 イメージアルバム A



'93.7.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00132
¥2,427
●FATAL FURY／キングコブラがやってくる／橋を歩けば棒にあたる／ギースにキッス／他全11曲（36分05秒）

寂しい雰囲気から一気に盛り上がる『FATAL FURY』、怪しげな雰囲気の漂うエスニックな『キングコブラがやってくる』、明るく爽快な『橋を歩けば棒にあたる』と、かなり幅の広いアルバムになっている。

NEO・GEO GALS Vocal Collection

●収録曲：花蝶風月 乙女舞／サイコソルジャー "K・O・F Version／ここにおいで～ナコルルのテーマ～／ふしぎなバナナン～チャムチャムのテーマ～／-The Remains of My Love-／My Love～勇気を出して～／あふれる想い～氷の妖精～／THE SONG OF FIGHTERS '95／HEAVY BABY'S／SNK All Stars Flash Back Mega Mix／全10曲（51分44秒）



'96.6.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00219
¥2,427

ネオジオゲームの女性ボーカルのベスト盤だ。参加している声優は、千葉麗子、福井玲子、生駒治美、長崎萌、桜井智、ほりえかおり、曽木亜古弥、弓雅枝など。声優陣勢ぞろいの「THE SONG OF FIGHTERS'95」も収録されているぞ。ファンは聴くしか！



声優からのメッセージ

『HEAVY BABYS』

「HEAVY BABYS」は4人が一人ずつ順に歌っているのですが、他人が歌っている間はノホホンと聴いていればいいんだけど、いざ自分の番になると、もう緊張しちゃって。でも、それぞれのキャラクターが出ていて、なかなかおいしい曲だと思います。

この曲のギターを弾いてくださった野村義男さんがかっこよくて、収録後の打ち上げで、私はずっと「ヨッちゃん、カッコいい！」を繰り返していました。いやほんと、カッコよかったんだから。

それから、この収録で一番大変だったのは、やっぱりスタッフのみなさんでしょう。かしましいギャル4人が相手なんですから。ほんとにご苦労様でした。

（曽木亜古弥）

ワールドヒーローズ2 イメージアルバム A



'93.10.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00137
¥2,427
●白夜のフィヨルド／異寇の女剣士／風舞うや花散るが如く／LOVER&FIGHTER／他 全17曲（67分44秒）

『異◉の女剣士』は、勇ましいながらも美しい曲。"戦国武将たちの騎馬戦のイメージ"で書かれた『風舞うや～』は、雄大で壮麗な存在感のある曲だ。ボーカルアレンジの『LOVER～』は、甘くないラブソング。

サムライスピリッツ イメージアルバム A



'94.2.18発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00147
¥2,427
●静と動／男節 日・月／竹林／影／餡／自然の宴／異人／船来女／勾玉／暗黒／祭り奏でる／他全14曲（55分02秒）

タイトル曲の『静と動』は、雅楽風にアレンジされている。純和風な『影』とロック調の『餡』の見事なつながりと対比が絶妙。オルゴールの静かな音色からはじまる『自然の宴』は、優しさと芯の強さを兼ね備えた曲だ。

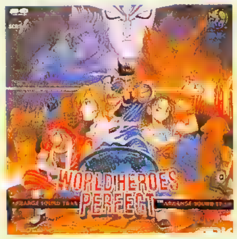
餓狼伝説　S



'95.11.17発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00197
¥2,427
●クリキントン/中国四千年の歴史とはいかに/働く闘牛士/パンドラの箱より第1番「遭遇」/他全12曲（42分15秒）

「クリキントン」は、ずいぶん穏やかで優しい曲になっている。「パンドラの箱より～」は原曲のイメージそのままだが、フルオーケストラによってさらに奥の深い曲となっている。特に、後半も盛り上がる部分は最高だ。

ワールドヒーローズ パーフェクト　A



'95.8.19発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00188
¥2,427
●地獄の炎刃/鳥獣三軍/聖なる氷塊/マンモスでゴー/SIRIUS RISING/他 全13曲（53分01秒）

「地獄の炎刃」はギターの音が印象的な、ハードロックの激しい曲。「鳥獣三軍」は恐竜や鳥たちが動きまわっている様子が浮かんでくるような曲だ。自由に飛びまわる鳴き声や音は、ぜひヘッドホンで聴いて欲しい。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　A



'94.11.18発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00165
¥2,427
●JUNGLE BOUNCER/ね!/NAPOLITAN BLUES/サイコソルジャー/他全13曲（46分00秒）

「JUNGLE BOUNCER」は、ベースラインの低音が冷徹そうな雰囲気を漂わせている。復活した「サイコソルジャー」のKOFバージョンは歌入りで収録されていて、福井玲子の声がとても可愛いぞ。

侍魂　S



'95.11.17発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00198
¥2,427
●獅子の舞/男道/自然の宴 春/静寂/騎士/黒鮪/月の花/続 船来女/邪神/暗黒/他全12曲（40分53秒）

「獅子の舞」は、管楽器と弦楽器の響きが美しい。穏やかにはじまり、徐々に勇ましくなっていく曲。「自然の宴 春」は、穏やかで寂しい感じの曲だが、後半の盛り上がるあたりに、優しさと強さが感じられる。

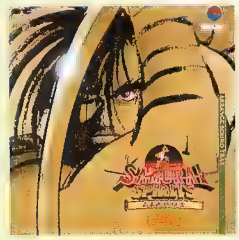
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　A



'95.9.21発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00189
¥2,427
●嵐のサキソフォン/慮/DESERT REQUIEM/地を這うベース/MY LOVE/他全14曲（54分05秒）

サックスの音色が印象的な「嵐のサキソフォン」は、どことなく哀愁の漂う渋い曲。「慮」は、低音が不気味な雰囲気を出している。替え歌でおなじみの、長崎萌が歌う「MY LOVE」は、とても可愛いラブソングだ。

真サムライスピリッツ　A



'94.12.16発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00169
¥2,427
●獅子の舞/鬼/獣女/迷い霧/月の花/自然の宴 春/男道/お調子六句/邪神/祭り極める/他全13曲（50分23秒）

「鬼」は静かながら、凄惨な雰囲気のある曲。特に笛の音が鬼気せまる感じだ。「獣女」は一転して、エスニックな雰囲気の、可愛らしい面白い曲。「自然の宴 春」は、鳥のさえずりがとても愛らしい、優しい曲だ。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝　O

●収録曲：語りべ/運命/お寺/陽だまり/侍溜り/枯れ葉/狂態組曲第1番/月の花/黒鮪/獣女/城下町/社/隠界の城/狂女/快楽/波の詩/妖刀/香実/祈りの島/緊迫/実り/遭遇武闘/剣舞/剣績/大聖堂組曲第1番/白夜/放浪/天空へ/期待/サムライな彼/便り/古代神具/栄京/道場/根性/牢門/王虎/出立/花の都/元祖 船来女/腹黒/勇士/王宮/流奏会/愁歌/頓珍漢昆金/南の国/逆鱗/他全118曲（74分36秒、74分15秒）



'97.3.21発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD(2枚組):PCCB-00252
¥2,427



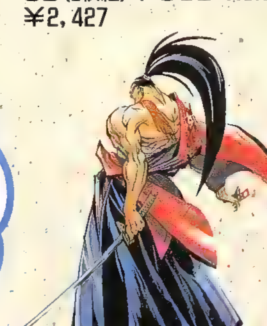
「サムライな彼」はノリのいいアイドル風の曲。歌は山岡厚子だ。KENの歌うグランドエンディング「天空へ」は、聴いているだけで涙してしまいそうな感動的な名曲。

作曲者より一言!!

『天空へ』（グランドエンディング）

壮大な物語『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のフィナーレを飾るこの一曲。大きなプレッシャーに、何度も押しつぶされそうになりながらの作曲でした。

でも、そんな私を多くの方々が助けてくださいました。「天空へ」はまさにタイトルのごとく、多くの人々の物語に対する愛情や情熱が一つとなって羽ばたいた一曲です。



サムライリミックス　A



'95.3.1発売
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00174
¥2,427
●DAMINEN'S NITE GROOVIE/電子幻影「江戸城」/feel it/他全11曲（76分56秒）

「DAMINEN'S～」は、鐘の音や虫の声が非常に効果的に使われている。尺八の音色が何とも侍らしい。「feel it」は、オルガンと尺八がとても印象的で、リミックスされた中にもどこか寂しげな感じもする。

餓狼伝説3　A



'95.6.7発売 ★
ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00183
¥2,427
●ワニの味/Kiss Me♡/ギースにちゅうして/The Remains of Love/他 全17曲（63分21秒）

「Kiss Me♡」は、大人っぽいピアノアレンジになっていて、女らしい一面と内面の勇ましさがうかがえる。生駒治美が歌う「The Remains～」は、とてもきれいなラブソング。静かな気持ちで聴こう。

ネオ・ジオ　サウンドパワー



'90.6.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00031
¥2,427
●NAMのテーマ／ブレイボール！／黄昏の北新地／ツモってこいよ！／暗黒の決斗／守護神伝／他全26曲（76分24秒）

『NAM-1975』などの、ネオジオオールドゲームのカップリングCD。『NAMのテーマ』は、落ち着いた雰囲気の重厚な曲。『黄昏の北新地』はエキゾチックな雰囲気の、暗くのしかかるような曲だ。

K・O・F DANCE TRAX



'96.11.21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00233
¥2,427
● AQUAMARINE／E-GROOVE／TRIP BASS ／ GUITER ISE／他全10曲（62分32秒）

『AQUAMARINE』は、サックスが物悲しげな雰囲気を出している中、ベースやパーカッションがいい味を出している。『TRIP　BASS』はボーカルアレンジ曲。不気味な雰囲気や、恐怖感も感じられる。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣　A



'96.2.7発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00204
¥2,427
●剣の魂／精進の滝／鬼唄／男酒／三途の嘆き／風、薫る／自然の息吹／心の鏡／あふれる想い／他全22曲（74分01秒）

『精進の滝』は、激しいエレキ音と笛の音がいい感じ。『三途の嘆き』は、ちょっと変わった感じのする曲。不気味さと寂しさが感じられる。『風、薫る』は尺八の音色だけで構成されていて、物悲しい感じがする。

サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990



'91.2.21発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD(3枚組)：PCCB-00055
¥4,369
●月の摩天楼／VAPOR TRAIL／戦士達のプロローグ／他全50曲（57分33秒、64分46秒、63分39秒）

サイトロンから'90年度に発売された、ゲームミュージックのベスト盤。ネオジオからは『NAM-1975』の曲が収録されている。『戦士達のプロローグ』のアレンジバージョンは、勇壮かつ重厚な曲だ。

サムライスピリッツ天草降臨　A



'96.12.16発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00237
¥2,427
●雨峠／自然の宴／月の光／修羅道／牙を待つ者／続々船来女／絆／水の化身／静なる動／勧進元／他全17曲（76分58秒）

『雨峠』は閑丸、『月の光』はナコリム姉妹、『牙を待つ者』は幻十郎と覇王丸、『絆』は風間兄弟がそれぞれ主演のショートドラマ。シナリオもついている。『水の化身』は琴と笛の音が印象的な、物悲しくも美しい曲だ。

リアルバウト餓狼伝説　A



'96.3.6発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00207
¥2,427
● Duck！　Duck！　Duck！／蜜の味／N・D・R／ギースじゃ!!イ／帰依／露命／他全11曲（44分02秒）

『Duck！～』はコング桑田が歌う、ダックらしいラップの曲だ。『帰依』も、コング桑田の歌。優しさの中に物悲しい感じのあるメッセージソングだ。KENが歌う『露命』は、美しく悲しいレクイエム。感動の名曲だ。

●収録曲：We are the B. O. F. ！／ためらいを焼き尽くせ！／番組1『バー・イリュージョンへようこそ』／『ナコルルの天気予報』／声を聞かせて…／番組2『舞ちゃんの電話相談室』／CMそば処『八神庵（やがみあん）』／『アテナのおたよりコーナー』／月の狂炎／番組3『連続ドラマ・草薙家の一族』／恋を待ちきれない／番組4『ナコルルのお料理ばんざい！』／番組5『京のポエム（今日のポエム）』／他全22曲（71分31秒）

NEO・GEO DJ STATION



'96.1.18発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00244
¥2,427



B.O.Fのデビューアルバムと銘打たれた一枚。老人の庵や不良のナコルルなど、キャラクターのイメージにこだわらない作りが、ファンの間で話題を呼んだ。
ミニドラマの他に、京、ナコルル、庵、アテナの歌も収録されているぞ。ファンなら必聴だ。

声優からのメッセージ

『ためらいを焼き尽くせ！』

今回はメッセージソングだったので、特に気合いが入りましたね。京からのメッセージ、ちゃんとみんなに届いていますか？
いつものように、新世界楽曲雑技団は演奏も音も最高！ それに今回は、ディレクターのSHIMIZM氏と作曲者のSHA-V氏が、サビのバック・コーラスをしてくれたんです。ありがとうございました。
ところで、この春のイベントでは、2回（2会場）も生で歌わせてもらいました。みんな、どうでしたか？ ノリノリの曲でしょう？ みんなも、この曲を覚えてくださいね。
また生で歌う機会があったら、みんなで大合唱しましょう！

（野中政宏）

ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　A



'96.5.2発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00213
¥2,427
●Back FightAgain／MOJO／Get High／MUZIKA　JUNGLE／他 全19曲（56分01秒）

『MOJO』は勇ましい感じだが、どこか上品な雰囲気もある曲。『Get　High』とともに、何通りもアレンジされている。『MUZIKA JUNGLE』は大人っぽい雰囲気の渋い曲。サックスの音がいい感じだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ　S



'96.7.19発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00220
¥2,427
●K・O・F'95／DESERT　REQUIEM／龍虎の変／NAPOLITAN　BLUES／他全10曲（36分11秒）

『DESERT～』は、寂しげな雰囲気の漂う曲。『龍虎の変』は物悲しい感じだが、盛り上がり部分がとても美しい。『NAPOLITAN～』は、ハープの音色がきれいで、とても印象的だ。寂しげな雰囲気もいい感じ。

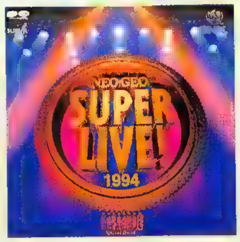
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ドラマ



'97. 4. 9発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00255
¥2,427
●カムイの巫女／その名はガルフォード／闇に生える牙／黒き穢れの序章／闇に落ちる／汚れた翼／他全7話（74分54秒）

これも「ゲムドラナイト」のラジオドラマのCD化。パーソナリティの氷上恭子がリムルル役を演じている。ガルフォードとチャムチャムのやりとりや、ナコルルとの会話など、各キャラの個性が出ていておもしろい。

ネオジオスーパーライブ！



'94. 10. 5発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00161
¥2,427
●クリキントン／ソウルに行こう！／タイ南部の伝えたい新しい詩／ムスタングマン／祭り奏でる／他全11曲（49分34秒）

'94年7月31日に日本青年館でおこなわれた、「新世界楽曲雑技団スペシャルバンド」のライブがCDされたもの。「クリキントン」は、サックスやギター、キーボードの陽気な音色がいい感じで、爽快感は抜群だ。

サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992



'93. 2. 19発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD（2枚組）：PCCB-00109
¥3,398
●19th MOON／ART OF FIGHT／PROT MIND／他 全81曲（74分11秒、73分12秒）

サイトロンのゲームミュージックのベスト盤パート2。ネオジオからは『龍虎の拳』の曲が、全曲収録されている。アレンジ版の『ART OF FIGHT』も収録。勇ましく、躍動感のあるカッコイイ曲だ。

NEO-GEO DJ STATION ラジオドラマ編



'97. 6. 4発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00262
¥2,427
●謎の企画会議／ナコルルの大自然ばんざい！／草薙家の一族／サムライ・GO・WEST／他全8話（75分47秒）

同じく「ゲムドラナイト」のラジオドラマのCD化。キャラクターたちが、自分で自分の番組を企画するという内容だが、かな〜りお笑い色の強いものになっている。登場キャラは、SNK宣伝課の2人も含めて総勢21名。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマ



'96. 9. 20発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00225
¥2,427
●草薙 京 敗北す／レオナ 戦う理由／八神 呪われた血の暴走／チョイ・ボンゲの憂鬱／他全8話（77分12秒）

ラジオ番組「子安・氷上のゲムドラナイト」の中で、インタラクティブドラマとして放送されたドラマのCD化。「チョイ・ボンゲの憂鬱」の、京とチョイのかけ合いがとっても笑える。庵と京のバトルシーンも聴きどころだ。

ネオセレクション



'93. 12. 17発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00141
¥2,427
●自然の宴／祭り奏でる／下町の暴れんぼう／橋を歩けば棒にあたる／CENTER CIRCLE／他全10曲（44分33秒）

アレンジバージョンのベスト盤。サムスピ、餓狼、WH2から2曲ずつ、龍虎、餓狼2、WHから1曲ずつ収録されている。オルゴールの可憐な音色からはじまる『自然の宴』は、笛と尺八が印象的な優しい曲だ。

PRESENT!

このコーナーで紹介した音楽CDを、読者の方にプレゼントします（提供：サイトロン・アンド・アート）。

★マークのあるもののみ、抽選で各1名様に。ただし、編集部で1度使用した開封済のものになります。

ご希望の方は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、ご希望のCDタイトルを明記のうえ、下記まで。

〒112
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「CDプレゼント」係

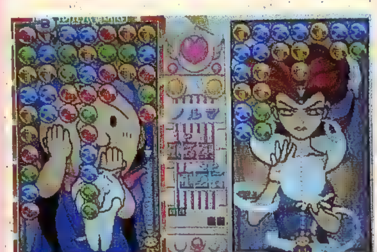
※締切りは、6月30日（消印有効）です。
※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

マジカルドロップII O



'97. 3. 21発売 ★
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CD：PCCBX-00002
¥1,456

●収録曲：ある日の出来事／LOVE②マーチ／ミステリアスなアタシ／死闘／最強への道／KI・MA・GU・RE／SHADOW／振り向かないで／どんな時も／風の中で／サンのお昼寝／プリティーハンター／世界征服／タワー出現！／DANGEROUS ZONE／フォーチュン登場！／FINAL BATTLE／ENDING／ここはユートピア／HURRY UP！／すすめ！／FIGHT！／STEP／今日の運勢／他全74曲（62分42秒）



「FINAL〜」は強さと激しさを感じる、疾走感と緊張感のある曲。パソコンで、ゲーマデリック&キャラクター&制作スタッフのデータまで見られるという豪華版だ。



作曲者より一言!!

FINAL BATTLE（フォーチュン）

どうも皆さん、こんにちは！ GM界の化石バンド「ゲーマデリック」のマロ（http://plaza6.mbn.or.jp/~maro/）です！ フォーチュンって冷たそうだけど、いい女だな〜なんて思いながらも、最期の決戦！という感じで作曲しました。個人的には、Bメロの疾走感が特に気に入ってます。では、次作でまた！

生駒治美連載 Vol.14

碧い砂時計

美女と野獣のはちゃめちゃ物語!?

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』のブルー・マリー、『龍虎』『KOF』のキングなど多数。

その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。



ナコルル／真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU イラスト／しろー大野



東京・新宿御苑にて

合宿のような雰囲気でアフレコははじまった!

頬をすりぬける風が気持ちいいね。と思ったら、この号が出る頃は梅雨なんだよね。みんな、元気にしてますか?

さて、あの爆笑DJステーションがラジオドラマになったのは知ってるよね。みんな聞いたかな?

そのアフレコが4月末に大阪であったんだけど、いやー、愉快痛快カイカイでありました!?

いつもなら声優陣のスタジオ入りは時間差で、バラバラに録ることが多いんだけど、今回は全員が昼に集合。20人あまりがスタジオに座り込んで、詳細を聞き、各自台本チェック。その後、みんなでお菓子代500円を集めて買い出しー。まるで強化合宿のように、アフレコがSTARTしたのだ。

そんな気合いの入ったDJステーション、またもやはちゃめちゃなストーリーが用意されていた。

KOFキャラ対抗王様ゲーム、そしてナコ・リム漫才など、おいおいとどまることを知らんのか? ってなぐらい、お楽しみネタが満載なのである。おまけに、今回はホンマもんのSNK企画宣伝部のお2人がスのまま出演と、さすが何でもありーのSNKさん。

今回はSE（効果音）も声優陣でやってしまうということで、椅子をひっくり返したり、実際走り回ったりと、スタジオ内は大騒ぎ。ましてこの多人数だ。金魚鉢（アフレコをおこなうブースのこと）の中は、まるで野獣がうごめく動物園と化していたのだ。

はちゃめちゃな展開でスタジオ内も大騒ぎ!

その野獣のボス、いやいやコングさんの動きといったら、キングコングもびっくり。一番おかしかったのは、ギース&ダックを一人2役しながら、走り回っているお姿。

2役の台詞が続くもんだから、右へ左へ猛ダッシュ。センターマイクの舞ちゃんと私は、その狭間で目が点状態。コングさんが一度移動を間違えてエビぞり状態で停止した時には、さすがの私たちも我慢できず、転げ回って笑っとりました。

そうそう、このシーンの時には、ナコルルがシャルロットやキングのモノマネなんかもしてるんだぞ。すごい!?

そして「お料理ばんざい」に続く第2弾「ナコルルの大自然ばんざい」では、ナコボケ満載。アドリブもしっかり入れさせてもらいました。合い言葉は「パパシャツ」。どこか、探してみてね。

おなじみ「草薙家の一族」では、庵扮する庵子がみょーにおかしい。途中、京と庵子のからみがあるのだが、野中ッチはこのシーンがお気に入りのようだったな。かなりマジかも…?

今度はみんなで大暴れ!? そして楽しい打ち上げ…

そんな一族に対抗するのが、「サムライGO WEST」だ。

坊主幻十郎、カッパ破沙羅、豚幻庵、猿ナコ一行のお話で、それは台本に目を通した時、私の面白ランク一位に輝いていた。しかし、その思いは他人事だったのだ。実際に演っていると、ナコちゃんがホントにかわいそうになってしまったな。

聞くからにたちの悪そうな御一行様は、スタジオ内でもやっぱり大暴れ。今回ばかりは、私は何も壊してないですからね。

その他、まだまだネタはあるんだけどもうページがないので、あとは自分の耳で確かめておくんなまし。まぁ、最後までドタバタが続いたとだけいっとくよ。

そして、打ち上げはなんと、スタジオの屋上でバーベキューパーティ。肉だ肉だー、とひたすらあさる野獣の声が、夜のしじまにこだましておりました。

DJステーション、美女と野獣の巻でした。

生駒治美のなんでも質問箱

Q 生駒さんはデビューの時、どんな気持ちでしたか? また、その時に失敗したことってありますか?（東京都／M・Hさん）

新しいことをはじめる時は、誰でも「嬉しい」よりも「不安」の方が大きいって感じじゃない? もち、私も失敗の連続。説明するには、フリーク全ページ乗っ取り作戦でも展開しなきゃだめだな。そう、今もTVアニメの仕事をしてるけど、映像に声をあてるのは初めてだったので悪戦苦闘してるし、人間死ぬまで勉強なのよ。失敗を恐れちゃ、何もできまへん。

PRESENT

生駒治美のサイン入りステッカー（RB餓狼伝説SP）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計 7月号」係まで。

締切りは7月9日必着。発表は9月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。5月号の当選者は、千葉県の渡辺亜紀さん。おめでとう!!

※コーナー名が変わり、パワーアップした「生駒治美のなんでも質問箱」への質問を募集します。生駒さんに聞きたいことを、ハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

ROUND 12

1周年記念特別企画 連載コラム奮闘記 前編

毎回安井氏のストロベリートークをお届けして参りました連載コラムも、この7月号でついに1周年を迎えました！　すごいゾ、ひゃっほう！
　というわけで、このコラムにまつわるお話をなんと2ヵ月連続でお届けしま〜す。
　それではははじまりはじまりー！



　皆さんこんにちは。もうじき湿っぽい季節がやってきますねえ。実際、もう毎日雨模様になっている所だってあるかもしれないし…。でも、お米が豊かに実るためには絶対必要なんだよね、梅雨って。
　そうはいっても傘を持ち歩くのは何かとめんどうくさいので、僕はあまり傘を持たないようにしています。ちょっとやそっとの雨なら、帽子をかぶってそのまま出かけます。「変わってるゥ」なんていわれたりもするけど、いいよね。ハハハハ。俺は男だッ！
　ところで皆さん！　この7月号で『遊びは終わりだ!!』が1周年を迎えました！
　これもひとえに読者の皆さんや、ネオジオフリーク編集部をはじめとする関係者の方々のおかげです。これからも続く限り楽しいものにしていきたいと思いますので、僕チンともどもどうぞよろしくネ。
　なんて可愛い子ぶったところで、今回はこの1年を振り返りながら、我が『遊びは終わりだ!!』を書くにあたっての裏話を2回にわたってご披露しましょう。

締切りと悪戦苦闘!? いつも新鮮な気持ちをみんなに伝えたいから

　まずは話題の選び方ですけど、いつもなるべくタイムリーなものにしたいと思っていますね。例えば、KOF関係のレコーディングやSNKのイベントなんかがあった時は、そのことを話題にするとかね。当たり前だけど…。それにぶっちゃけた話、編集部の方からもそういう要望があったりするし、ウン。
　それから気をつけなくちゃいけないのは、原稿の提出期限、つまり締切りがだいたい発売の1ヵ月前だということです。だから、季節のことやちょっとした世間話を折り込む時は、ひと月先を見越して書かなければならないんです。だって、『今』話題になっていることが果たして来月になっても話のネタになりうるかどうか、分からないしね。
　それにさっきもいったけど、このコーナーを僕はなるべくタイムリーで鮮度のよい物にしたいので、いつも締切りとの戦いだったりするんです。すごく無難な内容にしてずっと早めに原稿を上げることもできるけれど、それじゃぁつまらない。僕自身も世の中も何が起こるか分からないから、その時々の1番新しい出来事や僕の気持ちを、皆さんに伝えたいという思いはいつもあります。

[illegible]

　今年の2月号だったと思うんだけど、発売が1月の初旬で、原稿の締切りが確か12月2日だったんですよ。でもその日はちょうど『ネオジオDJステーション』のレコーディングの日で、その収録風景をホカホカのうちにお伝えしたいと思ったもんだから、収録後に原稿を少し手直しして、結局提出は翌日になってしまったんです。
　以前ビートルズを連載のテーマにした時も、ちょうど彼らの『アンソロジー』シリーズが発売されたばっかりで、これを伝えるなら今だッ！って思ったんですよね。
　思えばこのテーマってネオジオとは何の関係もないけど、ゲームの世界に音楽は不可欠でしょ？　特にポップなものは。ポップ・ミュージックといえば、ビートルズは絶対に外せないんだもん。そうなんだもん。ブイブイ。
　などと、ちょっとわざとらしくスネて見せたところで、そろそろ字数がなくなっちゃった。トホホ。まとめに入らなきゃ…、なんてことも常に考えながらペンを進めていくのです。
　その他にも原稿チェックや写真撮影のこととか、もっと書きたいことがあるんだけど、続きは来月号でお話しします。
　では皆さん、また次回！



八神　庵／『The King Of Fighters'97』
©SNK 1997

安井邦彦の おヤスイ御用だ！

毎回ナイスな安井氏のコメントが大好評のこのコーナー、『おヤスイ御用だ！』略して『おヤ御』。今月も俺に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるゾ！　安井さんへの質問を常時募集。近々スペシャルをやる予定なので、じゃんじゃんおハガキ送ってチョーだい！

Q：安井さんが今1番庵のイメージに合うと思える曲って何？（神奈川県／中内聡美）
A：『ネオジオDJステーション』の続編に出演した"いおりん"は、またしてもおチャラケの世界に引きずり込まれ、妙な役ばかりやらされるわ指さされて笑われるわで、心も体もズタボロ…。そんな彼には今こそ『いやし』が必要なのです。しかもサイケファッションばやりの昨今、それは甘く切ない70、80年代の女性ポップスでなければなりません。というわけで、今の彼にはシャーリーンの『愛はかげろうのように』、もしくはバカラという2人組のおねーさんが歌う、ちょっとエッチな『誘惑のブギー』という曲がぴったりだと思うけど、皆知ってるかァッ？

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入り八神　庵ポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112　東京都文京区水道2－13－12SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　7月号」係
締切りは7月9日必着。発表は9月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
5月号の当選者は、新潟県の渡辺樹里さん。おめでとう！



その後の狼炎チーム

三匹が行く!

作・画/坂本みのる




そんなバカ一族はほろんでしまえ!!
ざっく
きさまも死ねっ!! ほろびろ消えろっ!!
ざっく
誰がバカだーっ
誰が誰が誰がーっ!?
ええーい きさまだ きさまだ きさまだあーっ!!
…好きにしろよ …もう
ふう…
きさまら整列といったのがわからんか――っ!?
フン わからんな オレは誰の命令もきかん!
なにいっ!? きさま…命令無視は軍法会議だぞっ!!
オレたち軍人じゃないんだけど……
…よかろう その根性たたき直してくれる!
面白い やってみろ
ゴゴゴゴゴゴゴゴゴ…
つづく!
…しかし格闘シーンを期待しちゃーいけないぜ!!
2頁しかねえのに格闘なんか始めんなよ
サルも困ってるぞ…
きー
うろ うろ
ウキー (やめてー)
これはマンドリルっていうらしいぜ
めんどくせえからサルでいいだろ
きー
どうぶつずかん

ネオジオフリークサービス部提供 NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売コーナー

ネオジオステッカー

タテ15cm×ヨコ7cm

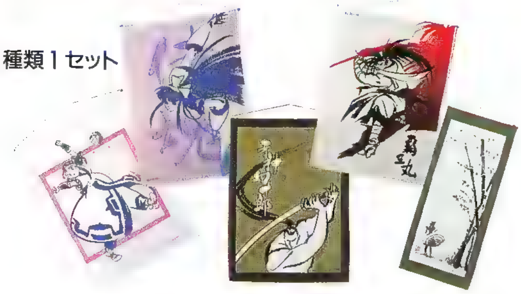
KOF 2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

価格:2,310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01



サムライスピリッツ・タペストリー

5種類1セット



A2サイズ(594mm×420mm)
※閑丸のみ別サイズ

価格:3,150円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01

龍虎フィギュア

10体1セット

価格:2,100円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:F-RYU-01



ネオジオウォッチセレクション



①京
②庵
③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記

価格:各1,995円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01

ネオジオアラームクロック



ネオジオ人気キャラ(京、庵、アテナ、ナコルル&リムルル、閑丸)の5個1セット。

価格:4,200円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:CL-NG-01

ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格:34,440円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02

●ネオジオCD 専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,890円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4,095円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,730円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,310円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1,260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3,675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3,675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

ここに掲載している商品の販売期間は7月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

申込方法

A:現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号&住所 ②氏名(フリガナ) ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
【申込先】
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円~600円程度かかります。

B:郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は70円程度です。

秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01
●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格:36,540円
送料:E(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L(希望サイズを必ず明記)



ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52,290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L(希望サイズを必ず明記)

※チチウシは含まれておりません。



リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52,290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L(希望サイズを必ず明記)



キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15,750円
送料:E(送料一覧表参照)
サイズ:23.5cm・24.5cm(希望サイズを必ず明記)



テリーキャップ

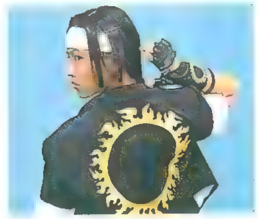
フリーサイズ

価格:3,990円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01



草薙京ジャケット

価格:36,540円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL(希望サイズを必ず明記)



草薙京グローブ'96

フリーサイズ

価格:10,290円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01



草薙京ピンバッチセット'96

価格:1,050円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01



八神庵ジャケット

価格:31,290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:L・XL(希望サイズを必ず明記)

八神庵ロングシャツ

価格:20,790円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL(希望サイズを必ず明記)



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも500円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット1,000円
F=1セット500円、2セット以上900円

※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

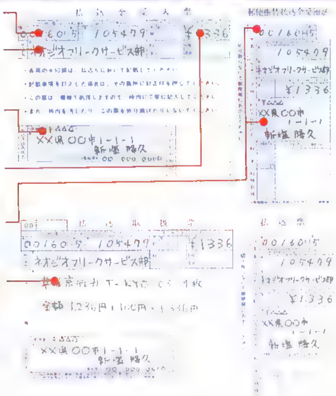
通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】 03-5395-6776
ネオジオフリークサービス部
受付け時間 PM1:00〜PM8:00(月〜金)

郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します

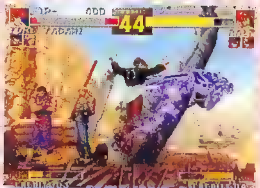
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



 ※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。 ※電話番号が変わりましたので、お間違えのないようお願い致します。

NEO·GEO FREAK PRESENT for you
プレゼントコーナー



1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 CDソフト／3名 (SNK)



2 SNKポストカードセット／3名 (SNK)

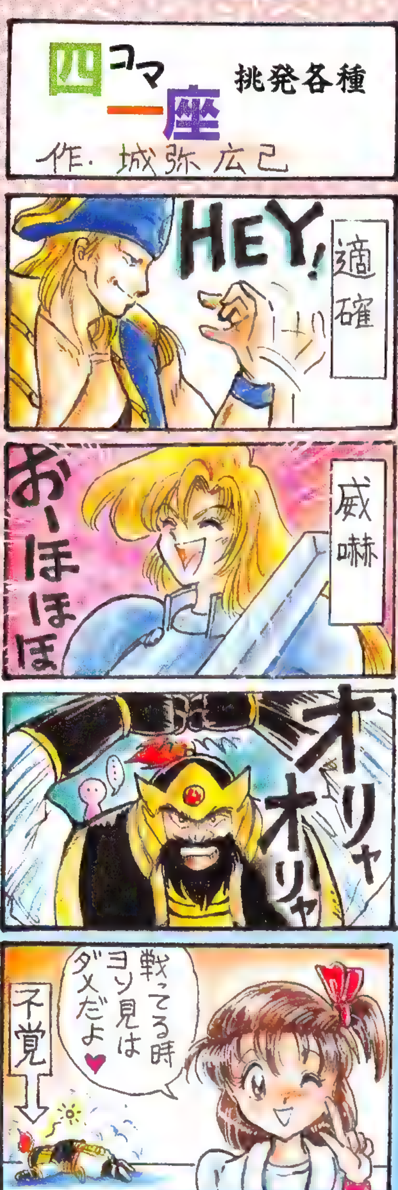




3 サムライスピリッツ天草降臨ナコルルステッカー&真説サムライスピリッツ武士道烈伝3連ジャケットシール／10名(SNK)



4 真説サムライスピリッツ武士道烈伝ポスター／10名(SNK)





5 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95キーホルダーセット／1名 (SNK)



6 BREAKERS CDソフト／5名 (ビスコ)



7 ティンクルスタースプライツ音楽CD／3名 (ポニーキャニオン/サイトロン&アート)



8 京バッチ／10名 (SNK)

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函して下さい。

締切りは7月9日必着。

発表は9月号（8月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク5月号プレゼント当選者発表

①ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー池田綾・新潟県／萩原剛・群馬県／庭裕彰・岩手県／前木真澄・沖縄県／野沢知生・千葉県／下坂高志・大阪府／吉野邦祟・山口県／佐藤繁樹・青森県／四方博志・大阪府／高野奈里・埼玉県

②こうすればゲーム作家になれる！中山豪士・愛知県／兼武一文・岡山県／西村郁美・京都府／栗田純夫・山形県／錦織修一郎・福岡県

③マジカルドロップIII ポスター大橋清孝・奈良県／東田正夫・青森県／草場博・愛知県／坂本遼・東京都／宗政偉士・千葉県

④SCITRON SPRING FAIR '97 音楽CD 澤田剛・岐阜県／竹下友香・香川県／工藤史成・北海道／松浦慎一・愛知県／竹田淳彦・石川県／関亮介・三重県／石神亮太・岡山県／高砂光代・北海道／石川孝・埼玉県／菅原隆行・東京都

⑤覇王丸ステッカー釜谷正寿・青森県／馬場洋樹・熊本県／小酒井信也・岐阜県／峰岸智・群馬県／小林大作・三重県／立松伸浩・愛知県／海老澤真吾・東京都／広津武典・福岡県／加藤彰子・千葉県／鎌田卓哉・青森県

⑥ネオジオキャラクター グッズセット山城良恵・和歌山県／高田良行・兵庫県／菊川昌彦・富山県

⑦真サムライスピリッツ 覇王丸テレカ土門奈生子・北海道／斎藤広朗・宮崎県／桜井孝之・東京都／夏目英泰・愛知県／邦幡雅史・岐阜県

⑧リアルバウト餓狼伝説スペシャル ポスター手塚秀幸・栃木県／田中勝・岩手県／甲斐さゆ美・宮崎県／染川宗為・長崎県／梯隆雄・徳島県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

ネオジオフリークが8月号から一部誌面刷新!!

ニューNFがで～る～ぞ！

ネオジオフリークは8月号から誌面を一部刷新します。
好評の攻略記事、巻頭特集などは従来通りですが、一部定例ページの構成や内容が変わります。
一層パワーアップしたネオジオファンのための『月刊ネオジオフリーク』を今後ともよろしくお願いします!!

新コーナーとして

ネオジオのボスキャラにスポットを当てた **“ネオジオ・ボスキャラ列伝”**
PS、SS版ネオジオソフトの移植情報を紹介する **“PS＆SS版情報”**
格ゲーファンのための新講座 **“格ゲー館”**
格ゲー用語を解説する **“格ゲー用語辞典”**
野中政宏新連載コラム **“へへ、燃えたろ？”**

ちょっと新しくなったNFを、今後ともよろしく!!

NEO·GEO FREAK

8月号予告

次号は7月9日発売
定価590円(本体562円)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

■システム&新キャラクター紹介

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■中盤エリア攻略

マジカルドロップIII

■キャラ別攻略その3

◆特集1
ネオジオ特選裏技集'97 Vol.1

◆特集2
第5回 NEO・GEOキャラクターオフィシャル人気投票

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!

◆新連載
野中政宏～へへ、燃えたろ?

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK　7月号
第3巻第7号　通巻第26号
1997年7月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価590円(本体562円)

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●デスク／田原節子
●編集スタッフ／新井正信，稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣・山口勉・桂田和昭)，根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN(北田晴美・平井勉)，小野真由美
●サービス部／森さくら，島村恵子
●広告営業部／小串紀博，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

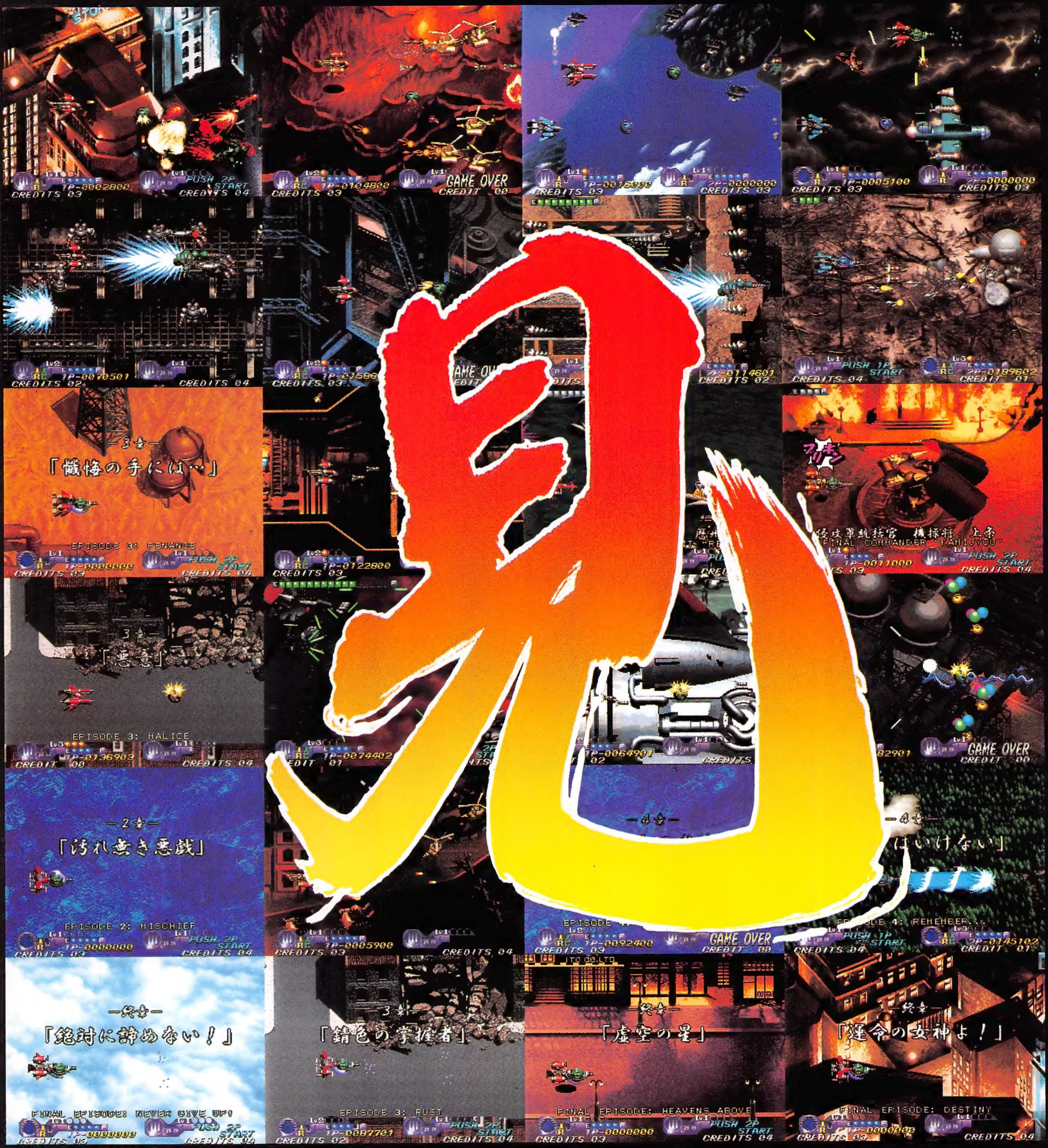
協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超!編集後記

●ネオジオ以外の情報を載せることについて、たくさんの読者の方からお便りをいただきました。意見は“仕方ない”と“歓迎”が半々…。どうもありがとう。参考にします。　(勝俣)
●言いたいことがあっても恥ずかしくていえず、心に秘めているってことはよくあることだが、今回はかなり根が深い。このままじゃ埒があかないので、玉砕覚悟で動くことに決定!!(片桐)
●田原、またも駅員と病院の世話になるの巻。寝込んだ間ゲームも酒も×だったので、さらに症状悪化(死)。リハビリに昔のCDを聴き、ハマリ状態。…あ、Blurの来日…。　(田原)
●スケッチャーズのスニーカーとTシャツ2枚を買う。なんか久々に有意義(まとも)な買い物をした気がするのは気のせいか。ところで大阪の小早川君、ゲッター2さんきゅう。(新井)
●私の肉体と引き換えに「パルスター」のROMを譲ってくれる方を求む。うそ♡　でも、探してるのは本当なの…。誰か希望額を書いてNF編集部・稲葉宛にお便りちょうだい♡　(稲葉)
●二日酔いをおして“キリンビール開き'97”にいってきたっち。産地で飲むできたて迎え酒は格別ナリ。ところで『スターフォックス64』はおもしろい!　スリッピー最高!　(蒲地)
●『たまごっち』を妹からゲット!　以後子育てに励む日々。手間暇かけて育てたかいあってめでたくおやじっちに♡　次は『へびっち』にして『いおりん』と名づけてみようかな?(林)
●今、最も僕の心に響く曲は、山崎まさよしの「ONE MORE TIME,ONE MORE CHANCE」。素晴らしい曲だね。心情を代弁してくれてる曲なのだ。自分にもっと自信があればね…。(平田)
●今月は進行が超トロいうえ風邪で2日休んで、もうドツボ。迷惑かけまくり。幻の大地に逃げてしまいたい…。とりあえず、サクラもオールクリアできたし、療養しよ。うきゅ。　(片山)
●『砂の果実』を聴いて悲しくなるってことは空っぽの大人になったちゅーことなのか…。やはり人生、人格を殺し、仮面をつけて軽蔑の目を塞いでしまうしかないのかにゃあ。　(大島)
●鉄拳3大会にエントリーした。試合の直前に、偶然昔の友人(約2年ぶり)に会った。話をしている間に不戦敗になった。未練がましく、闘えば勝てそうだったとグチを…　(ジェイケイ)
●最新版のはぶさん面白さ半減。拾えないよー。ショーンで大パンバーストやってた頃がなつかしい。ワンツーワンツー。ファラオマジックはスキがデカくなって撃てないし。　(モリスケ)
●ジェダを使った。面白いキャラだった。しかし、チェーンコンボができない(滅)。友人がセイヴァーデビューの俺に向かって「んなのもできねーのかよ!」と一言。くやしい。　(鷹)
●1, 2, 3, 4, 5 fingers.僕は1限King! しまいにドーヴァーの崖からお子様Life♡　尚更、仕事は遅れるYAH! でも読者アンケートは欠かさず読みまくりNow,now Im ready.(ゆーち)
●久々の編集後記。そこでひとつ弁明を。前号のNF編集部完全データ集を信じてはいけません。僕はあんな変な人ではないのです。平田さんやかまちんは、変だけど…。　(奥女中秀麿)
●ゲーセンと編集部と自宅と友達の家を行き来するだけの生活のせいで、激しく軟弱化。ペットボトルのフタが開けられないことも。昔はスポオツメンだったのに。　(DSP-たろりん)
●『もしもし、パパです。まだ帰っていないのか?　さくら～、……♪さ～く～ら～、さ～く～ら～、や～よ～い～の～…(ブチッ)』…そこでルス電は切れていた。私の父って…。(森)


7月4日発売決定!!
●PS版KOF'96を月刊ネオジオフリーク編集部・攻略スタッフが徹底攻略!!
●対CPU戦はもちろん、基本性能、通常技・必殺技解説、キャンセル表、対人戦、
連続技、ダメージ数値表など、キャラ別データ満載
●PS版KOF'96をプレイするなら、これ一冊でOK! まさに最強攻略本!!
月刊ネオジオフリーク編集部責任編集
『最強攻略!! PS版
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』
判型:A5判 頁数:160P 定価:¥1,200(本体)+税
編集・制作:月刊ネオジオフリーク編集部
発行:株式会社 芸文社
©SNK 1996,1997


参
株式会社サウルス
超弩級空中空母 フラナガン
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
局地防衛戦闘盤 ラブラドル
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
「超鉄ファイト!」
EPISODE 5: METAL COMBAT
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
FINAL EPISODE: IRONCLAD
超鉄ブリキンガー
BRIKINGER
TM
© 1996 SAURUS
NEO GEO CD
業界初!! 初回限定3面パッケージ
■ NEOGEO はSNKの商標です。


鬼
「懺悔の手には…」
EPISODE 3: PENANCE
「悪意」
EPISODE 3: MALICE
「汚れ無き悪戯」
EPISODE 2: MISCHIEF
「絶対に諦めない！」
FINAL EPISODE: NEVER GIVE UP!
「錆色の掌握者」
EPISODE 3: RUST
「虚空の星」
FINAL EPISODE: HEAVENS ABOVE
「運命の女神よ！」
FINAL EPISODE: DESTINY
GAME OVER

NEO·GEO FREAK 1997年7月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社



雑誌07225-7
T1107225070593